¡¡¡ESTA REVISTA ESTÁ RE-KOOL, LOKO!!!

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

¡TODAS LAS FATALITIES!

club play

VIB STATION

RAYMAN 3

SOUL CALIBUR II

XENOSAGA

The Italian Job

¡Haceles vendetta a los mafiosos!

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Estrategia final

El Planeta del Tesoro

¡Conseguí el legendario tesoro del Capitán Flint!

VAGRANT STORY: ¡Aumentá el nivel de tus armas!

grand theft auto vice city

Estrategia - 2º parte

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

X-MEN: NEXT DIMENSION / SSX TRICKY

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

MEN IN BLACK: CRASHDOWN

TRU-CA-ZOS:

PARASITE EVE I y II

- ¡Cambiá basura por armas!
- ¡El mejor final!

Año 1
#6
MAYDAY COMICS
P.V.P en:
Argentina $ 4,50.-
México $ 20.-
Chile $ 1.200.-

TRUCOS CLASICOS: DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 / HOT SHOTS GOLF 2 / 3XTREME
007: TOMORROW NEVER DIES / DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES / GRIND SESSION

FINAL COPADO

Truco enviado por Enrique Bahamonde Viedma, Río Negro.

CÓMO CONSEGUIR EL MEJOR FINAL EN EL PARASITE EVE 2:

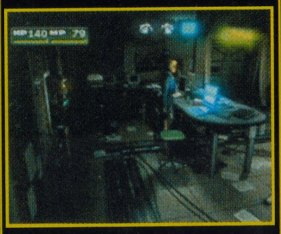
Paso 1: En Dryfield (de noche), entregale el bidón lleno de gasolina a Douglas. Después, andá al Bar para hablar con Kyle (hablá con él).

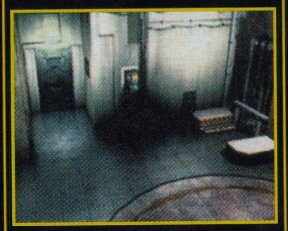
Paso 2: Matá al jefe que se encuentra en Dryfield (el que parece un elefante y que escupe fuego) en menos de tres minutos para que Flint no muera. Como recompensa, Douglas te dará la M950 en su trailer.

Paso 3: Cuando hayas matado al jefe de la zona del basurero, el hijo del "Hipopótamo Raviolero, pero que come chabones" (como le pusieron ustedes en su guía), aparecerá una escena en la que Aya es salvada por Kyle de morir calcinada en el basurero. Después de esto, salís automáticamente a la planta B3. Continuá el juego normalmente hasta llegar al segundo acertijo (la clave 15 te servirá para abrir una puerta en B4 que te comunica con el sótano de Dryfield). Luego de poner la clave, llegarás hasta un ascensor (si subís, Kyle te va a dar la tarjeta Yoshida). ¡No subas! En cambio, andá hasta B4 (Kyle te va a seguir) y buscá una puerta con forma de rejas. Al pasarla, vas a salir al sótano de Dryfield, en donde Aya sentirá ladrar a Flint. Seguí a Flint hasta el tanque de agua, subilo y vas a ver a Pierce siendo atacado por pequeños enemigos. Matalos y hablá con él. Acto seguido, andá a buscar una bolsa de hielo a la calle principal (fijate en el mapa). Una vez conseguida, entregásela a Pierce y repetí este paso tres veces más hasta que recibas como recompensa la llave del coche de Pierce (que está cerca del Sedán de Aya) y otros ítems. Ahora, andá hasta ahí y usá la llave en el baúl del coche de Pierce para recibir nuevos ítems.

Paso 4: Cuando estés de nuevo en el laboratorio, vas a tener que conseguir la tarjeta de Bowman. Explorá todo el laboratorio hasta encontrarte con Bowman (entre Storeroom (el depósito) y Sleeping Quarters (dormitorios)). Derrotalo y recibirás la tarjeta como recompensa. Nota: no te queda otra que conseguir esta tarjeta, ya que es imposible conseguir la tarjeta de Yoshida.

Paso 5: Matá al jefe que está en Shelter, más precisamente en el Storeroom B1.





Paso 6: Una vez que hayas puesto la clave del laboratorio, hablá con Pierce quien te llamará por teléfono. Luego de esto, reunite con él en Pod Service Gantry en B1.

Paso 7: Andá al ascensor del B2 para que Pierce lo active.

Paso 8: Rescatá a Eve en la enfermería y ahora (si hiciste todo correctamente) tendrías que recibir una llamada telefónica de Pierce.

Paso 9: Volvé al Pod Service Gantry y buscá y leé (importantísimo) la nota de Pierce al lado del teléfono.

Paso 10: Llamá por cualquiera de los teléfonos que están en Steriliation Room o en el Parking Lot. Después, Flint tendría que darle a Aya la nota de Douglas en el campamento militar.

Paso 11: Una vez en el helipuerto, hablá con Jodie en la tienda de la campaña del ejército y dale a Flint el osito Teddy de Eve (el cual encontrás antes de salir al helipuerto en la moto Nº9).

Paso 12: Salvá a Pierce en la sala de los Golems (Golems Freezer).

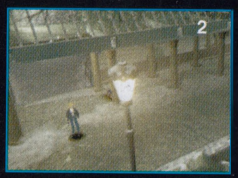
Paso 13: Por último, dejate guiar por Flint para enceguecer al soldado.

El final vale la pena mirarlo. Luego de pasarlo, recibirás BPs y experiencia que te servirán para la próxima partida. Si conseguís 69.000 de EXP podrás jugar en el modo Scavenger, que deberás completar a su vez para acceder al cuarto modo extra del juego, denominado Nightmare.

[parasite eve]
パラサイト イヴ
™

JUNTANDO BASURA

Truco enviado por Cristian Rafael "Maca" López (25 años - González Catán, Buenos Aires).



Juegos como este fantástico Parasite Eve no suelen tener trucos... pero sí miles y miles de posibilidades e ítems ocultos. Y Maca nos ha mandado una mini-estrategia para que podamos conseguir armas... cambiándolas por basura.

Truco Tedioso: Conseguir los 300 Junks conlleva seis horas o más de juego (por eso lo de "tedioso"). Pero existe una forma de conseguirlo en mucho menos tiempo... Al principio del Día 3, en el Soho, se puede conseguir el Club 2, que tiene la habilidad de robarle a los enemigos. Es conveniente terminar el Día 3 (jugando a full, se puede finalizar con un nivel 20 o 21). Al principio del Día 4, en lugar de subir al laboratorio para encontrar a Maeda, andá a la armería y dejale a Wayne todas tus cosas (menos tu arma principal, tu chaleco y el Club 2). Andá al Zoo y, después de la oficina, tratá de tener encuentros (combates) lugares que muestran las fotos, siempre armado con el Club 2 (a esta altura, casi no te van a dañar, pero vos los vas a hacer pelota de un solo golpe). Muy importante: sólo guardá las Junks y descartá las medicinas y las pociones porque necesitás lugar en el inventario. Una vez que ya estés llenito, andá a ver a Wayne y dejale las Junks. Salvá el juego y repetí toda la operación hasta que consigas las 300 Junks que necesitás. Una vez que las tengas, Wayne te dirá que podés cambiar toda esa basura por algún arma: Handgun D5AOE7, Shotgun M10B, Machine Gun 990, Rifle MA6, Grenade Launcher HK40 y Rocket Launcher LAW80.

Si dejás que el que decida sea Wayne ("Let it to Wayne"), podés recibir alguna de las siguientes armas: Handgun USP-TU, Handgun SPIC, Machine Gun y Rifle AK-47.

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

El Planeta del Tesoro

Piratas, acción, barcos voladores, el espacio infinito... y un legendario tesoro te aguardan en esta nueva aventura de Disney.

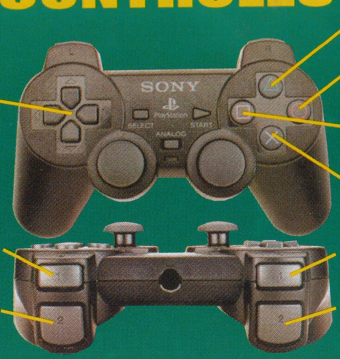
El Planeta del Tesoro

O CÓMO HACERSE RICO AFANÁNDOLE A UN LADRÓN

Por Alejandro Granata, Fernando Barcala y Gonzalo Gutiérrez.

Toda buena película de Disney que se precie de tal debe venir acompañada por su correspondiente videojuego. O, por lo menos, esa es la moda desde hace unos años a esta parte. Recordemos sino a Aladdin, Toy Story, Monsters Inc., Lilo & Stitch, Atlantis, etcétera, etcétera. Pues bien, le ha llegado el turno, como no podía ser de otra manera, al Planeta del Tesoro, la nueva película que Disney ha lanzado, basada en el clásico libro de Robert L. Stevenson "La Isla del Tesoro". ¿Hicieron bien las cosas estos pibes de Disney? ¿El juego está a la altura de la película? ¿Vale la pena jugarlo? En realidad... nada de eso nos importa ahora, porque lo que verdaderamente nos interesa es tener la estrategia completa para este nuevo título lista y terminada para vos.

CONTROLES



✕+✕: doble salto

✕+■: ataque con salto

El Planeta del Tesoro

Aclaraciones preliminares

Para abrir los cofres (foto 1), usá la espada. Con los barriles (foto 2), usá el láser. A las cajas (foto 3), dales con cualquier cosa. Los cofres blindados (foto 4) se abren con un Overhead Sword Attack (o sea, el ataque con salto: ✕+■) y contienen las páginas del diario Flint. Son seis por nivel y tenés que encontrarlas a todas.

Cuando los cofres o cajas o barriles estén en lugares elevados a los que no podés acceder, buscá con cuidado porque en algún sitio debe estar esperándote la plataforma de carga de láser (la cual vamos a explicar más adelante). En cada nivel hay un cofre de vidrio que contiene una Ficha Pirata (tienen forma de calavera cruzada por dos "órbitas"). Esos cofres te cambian esta ficha por cuatro cristales amarillos. También podés conseguirlas venciendo en los minijuegos. De hecho, para obtenerlas a todas, tenés que ganar todos los minijuegos y conseguir todos los cristales amarillos para cambiarlos en los cofres de vidrio. Eso, sin contar las carreras con las que termina cada nivel (explicado más adelante).

Las áreas secretas (foto 5) son fácilmente reconocibles por una grieta en la pared, la cual puede ser destruida con la pistola láser.

Monedas, gemas y corazones

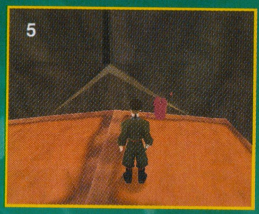
Los droblones (o "drobloons") (foto 6) son el dinero que se utiliza en Treasure Planet. Algunos personajes te van a pedir dinero para darte acceso a otras áreas del nivel. Las gemas (foto 7) te dan cinco droblones. Las gemas amarillas son cristales.

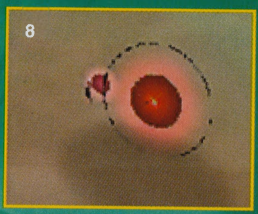
Las esferas que ves en la foto 8 te llenan la barra de energía (roja). Una vez que la llenes, vas a recuperar una porción de salud. Las esferas grandes (foto 9) te recuperan una porción de salud (barra multicolor) y los corazones te la llenan por completo (los corazones amarillos son vidas y no podés tener más de nueve). Además, vas a encontrar a lo largo del juego varias placas (o "claquetas") de cine, las cuales tenés que juntar para habilitar las escenas animadas de la película.

Puertas y plataformas

Además de pagar para acceder a ciertos lugares, vas a tener que usar el láser en los switches (foto 10) y usar celdas de energía (foto 11) para abrir determinadas puertas.

Hay dos tipos de plataformas que vas a encontrar en el suelo. Las rojas son los Checkpoints (foto 12) mientras que las verdes son los cargadores del láser. Estas plataformas verdes cargan tu pistola láser durante un tiempo limitado (a menos que





te quedes parado encima de la plataforma), permitiéndote dispararles a aquellos barriles o cajas que se encuentran demasiado lejos (usá R1 y ●).

Enfrentamientos

La mayoría de los enemigos caen derrotados tanto si los atacás con la espada como con el láser. La excepción son aquellos que poseen un escudo de energía (vas a ver un círculo rosado que se forma frente a ellos). A estos solamente podés matarlos usando la espada (se recomienda llegar hasta ellos a los saltos para evitar que te alcancen con sus armas). En la sala del tesoro (el último nivel), te vas a encontrar con unos piratas grandes vestidos de blanco: dales con el láser porque la espada sólo los frena.

Las carreras

Cada uno de los niveles del juego termina con una carrera. En cada una de ellas tenés seis vueltas para recoger todas las cosas. Tené en cuenta que, a veces, es mejor saltar los obstáculos que esquivarlos (acelerás con ✕, saltás con R1 o ■ y te movés con ← o →). Si se te termina el tiempo o si tenés que usar un *Continue*, deberás correr las seis vueltas desde cero (de todas formas, los ítems que ya agarraste no van a aparecer nuevamente). Según el tiempo que obtengas, vas a recibir una, dos o tres fichas piratas, dependiendo de si conseguiste una medalla de bronce, de plata o de oro. De más está decir que tenés que hacer el mejor tiempo en las cuatro carreras para conseguir todas las fichas piratas.

NIVEL 1 - MONTRESSOR

Area 1 (foto 13)

13

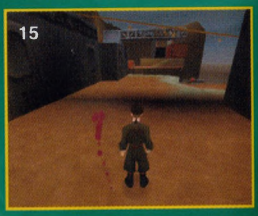
1. En el jardín, a la derecha, hay una placa de cine y un cristal en las plataformas. Planeá para llegar. Si rodeás la casa, vas a encontrar otra placa detrás de los pinos.
2. En el minijuego de los pájaros, dispará siempre cerca de Ethan, porque por lo general los pájaros salen desde ahí. Cuando aparezca un pájaro marrón, bajalo antes de que se lleve a Ethan.
3. En las plataformas de la izquierda vas a encontrar un cristal.

Area 2 (foto 14)

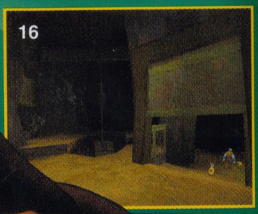
14

1. En la casa elevada que está al fondo, vas a hallar una placa de cine (entrá por detrás) y, al fondo a la derecha, la primera de las seis hojas del diario de Flint (cuando lo completes en cada nivel, vas a recibir una ficha pirata, que son las que te dan acceso a los próximos niveles.
2. Vas a ver una soga a la derecha, a la cual podés trepar saltándole encima (para bajarte de ella, simplemente volvé a saltar).

Area 3 (foto 15)


15

1. En la estructura sobre tu cabeza vas a encontrar otra parte del diario y, en el bote bajo la rampa, hay otra más.
2. La primera área secreta se encuentra al fondo a la izquierda. En ella vas a encontrar una ficha pirata. Entre esta área y la siguiente, vas a hallar el cofre de vidrio (cuando tengas todos los cristales que te pide, ponelos acá) y la segunda área secreta con una placa (es la pared del fondo, escaleras abajo). Cuanto pases el


16

Checkpoint, vas a encontrar una parte del diario.

Area 4 (foto 16)

1. Hacia la derecha es la parte A de la mina, donde hay una góndola. Frente al generador, más allá de la góndola, hay una plataforma con una parte más del diario.
2. Hacia la izquierda es la parte B. Hay un gran ventilador cerca del cual vas a ver un cofre con una placa de cine, cerca del generador cercano al ventilador. Esta la última pieza del diario. En este mismo lugar, está el tercer cristal.
3. Al cruzar el puente colgante, hay una placa a la derecha y, cuando subas al ascensor, justo detrás de la estructura de la derecha, está el último cristal.

Carrera de Montressor

Oro 3:30
Plata 3:50
Bronce 4:10

NIVEL 2 - PUERTO ESPACIAL

Area 1 (foto 17)

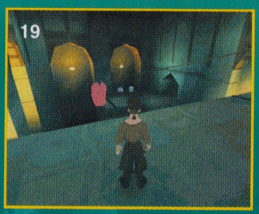
1. Acá solamente hay una pieza del diario a la izquierda, después de subir las cajas.

Area 2 (foto 18)

1. Subí por el poste, tirate por la soga, agarrá la placa y la ficha pirata que están en el área secreta.

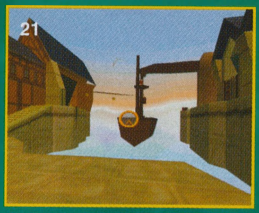
Area 3 (foto 19)

1. Al tirarte por la soga, agarrá el diario.
2. En el segundo recinto a la izquierda, hay un cristal. Cuando uses la plataforma móvil para volver, vas a encontrar una placa en una caja.
3. Entre estas áreas vas encontrar una parte del diario y una placa (en una caja) cerca de un barco. En el túnel siguiente, hay un cristal.



Area 4 (foto 20)

1. Hay una placa de cine en la segunda área secreta, al subir la rampa a la izquierda. En la misma plataforma, hay una página del diario.
2. En el minijuego, tenés que agarrar la mayor cantidad posible de frutas rojas y amarillas, y dejar escapar todas las verdes. La rojas te dan un punto y las amarillas, cinco. Si agarrás una sola fruta verde (que supuestamente está podrida), vas a tener que empezar de cero otra vez. Simplemente, movete hacia los costados con ⬅ y ➡.
3. Entre esta y la siguiente área (la 4 y 5), vas a encontrar un puente que podés mover. En una de las cajas, hay una placa de cine.



Area 5 (foto 21)

1. En una habitación a tu izquierda vas a encontrar una página del diario.
2. A la izquierda de las redes de la derecha vas a encontrar una placa y, si trepás por las redes que están al fondo, vas a hallar un cristal.

Area 6 (foto 22)

1. Sobre las cajas que ves, hay un cristal. Subiendo las rampas, vas a encontrar el cofre de vidrio de este segundo nivel.

El Planeta del Tesoro

Area 7 (foto 23)
1. Hacia tu derecha, vas a encontrar la página final del diario.

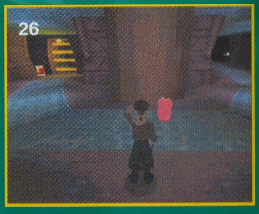
Carrera del Puerto Espacial
Oro 2:40
Plata 2:50
Bronce 3:00

Scroop (boss)
Primero, Scroop te va atacar lanzándote varios barriles. Esquivalos a todos (saltá como loco) y, cuando alguno de ellos suelte una granada, agarrala y, rápidamente, tirásela a Scroop. Después de tres o cuatro "granadazos", Scroop se va a subir a una caja que se balancea y te va a atacar con un láser. Una vez más, agarrá las granadas que puedas y lanzalas contra las tres placas de metal que hay al fondo del escenario (foto 24). Por último, Scroop te va a tirar cuatro cajas (tené cuidado con la onda de choque que sueltan al caer) y después va a saltar hacia vos. Esquivalo como puedas (lamentablemente, es imposible saber en dónde va a caer) y, cuando esté al lado tuyo, dale con el láser. Luego de tres impactos va a caer.

NIVEL 3 - EL LEGACY

Cubierta
1. El barco tiene tres mástiles (el de popa, el de proa y el central) y cada uno de ellos tiene tres plataformas (baja, alta y central). Cuando bajes el ascensor, vas a estar en las cubiertas inferiores.
2. Si te tirás acá (foto 25), vas a encontrar una placa y, atrás del mástil, una parte del diario.
3. En el minijuego, prestá atención a la flecha y no bajes a cada rato para pasar al otro mástil. Buscá la manera de moverte de mástil en mástil, saltando y planeando con ▲.
4. En el mástil de proa vas a encontrar una parte del diario arriba y dos cristales al centro.
5. Hay dos placas de cine más: una en la plataforma central del mástil central (al lado derecho) y otra en la plataforma alta del mástil de popa (hacia la izquierda).
6. La tercera página del diario está en la habitación del capitán.

Bajo cubierta (foto 26)
1. Justo en frente tuyo hay dos áreas secretas (con una placa y un cristal).
2. Hacia la izquierda tenés acceso a la sala de motores (lásers rojos), donde hay un cristal y una hoja del diario. En la entrada de esa habitación, hay una placa. Además, hay una bifurcación que tiene caños en la pared.
3. En el sector derecho vas a encontrar la cocina y, más al fondo, la sala de carga donde está el cofre de vidrio y un cofre con una parte más del diario.



Carrera del Legacy
Oro 2:30
Plata 3:00
Bronce 3:30

NIVEL 4 - EL PLANETA DEL TESORO

Area 1 (foto 27)
1. A la derecha, sobre tu cabeza, está el primer secreto (una placa de cine). Justo enfrente agarrás la primera parte del diario.
2. En las plataformas del fondo está el primer cristal.

Area 2 (foto 28)
1. Hay un cristal en la saliente a la derecha (dentro de una caja). También podés agarrar una placa al fondo a la izquierda.

Area 3 (foto 29)
1. En la estructura a tu izquierda hay un diario y, al fondo, sobre la plataforma, una placa de cine.
2. Más adelante, frente al portal, vas a conseguir otra parte del diario.
3. Dentro de la sala del tesoro vas a encontrar

este switch (foto 30). Podés dispararle desde el otro extremo del abismo con la plataforma octogonal. Subí las escaleras que se acaban de habilitar y recogé la página del diario.

Area 4 (foto 31)
1. En la caja conseguís una placa y, hacia la izquierda, vas a encontrar un área secreta. Para acceder a este lugar, vas a tener que subir las escaleras que están más adelante a la izquierda y después planear hasta acá.

Area 5 (foto 32)
1. Ubicá las cajas como muestra la foto para poder tomar un fragmento del diario que está sobre tu cabeza.
2. Colocá la celda de enegía y tomá el cristal. Acá, como ya habrás visto, está el cofre de vidrio.

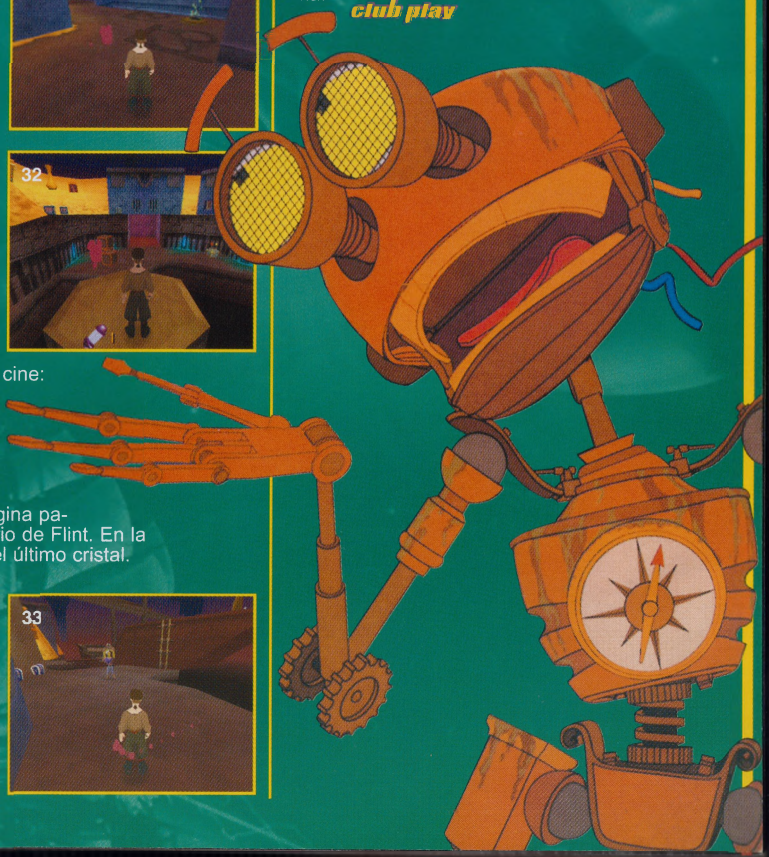
Area 6 (foto 33)
1. Tomá las últimos dos placas de cine: una detrás de Flint y la otra bajo la proa del barco.
2. Junto a la segunda placa, agarrá la última página para completar el diario de Flint. En la próxima sala está el último cristal.

Carrera del Planeta del Tesoro
Oro 3:45
Plata 4:00
Bronce 4:30

Silver (boss)
Para vencerlo, tenés que lograr que sus tiros carguen los cristales (foto 34) del mismo color (cuando el primer golpe carge un cristal, evitá que un disparo de otro color lo alcance). Una vez que lo consigas, va a empezar a tirarte minas. Cuando una falle, devolvésela. Después de tres golpes, una torre se va a levantar y Silver va a dejar caer algunas piedras. En cuanto caiga un cristal, atajalo y tiráselo justito en los pies. Hacele lo mismo tres veces y caerá vencido.

Listo. La aventura ha llegado a su fin. Hemos derrotado a los malos, recorrido todo el universo y conseguido el legendario tesoro del Capitán Flint. Y todo en sólo unas pocas paginitas... no está nada mal, ¿no? Esperemos que esta guía les haya servido y nos vemos en la próxima.

club play



Mortal Kombat: Deadly Alliance

¡LO QUE EL JUEGO NO TE DA!

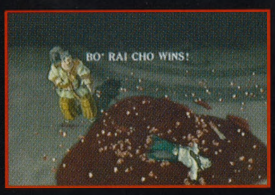
Scorpion, Sub-Zero y sus amigos-enemigos de siempre están de regreso. Luego del desafortunado paso de la saga de los MK por géneros que no le fueron del todo amables, el hijo pródigo de Tobias y Boon hace su retorno a la arena de los combates.

Cuando el primer Mortal Kombat apareció en los locales de videojuegos (fichines, que le dicen) allá lejos y hace tiempo, nadie supuso que se convertiría en el Beat'em Up más exitoso de todos los tiempos, superando incluso en la preferencia de los jugadores a sagas como Street Fighter o Virtua Fighter. Y es que el MK1 y sus hermanos menores supieron marcar una tendencia en lo que a juegos de lucha se refiere. Tanto fue así, que sentó un precedente que es respetado y seguido incluso hoy en día por los programadores de todo el mundo. Ed Boon y John Tobias (padres de la criatura) supieron darle a su Mortal Kombat una personalidad especial, dotada de varios elementos originales que hoy parecen moneda corriente en todos los juegos, pero que nacieron con el viejo y querido MK1. Y las Fatalities son el mejor ejemplo de ello (las Fatalities y todos los movimientos finales terminados en "alities" que fueron apareciendo con el correr del tiempo, como Brutalities, Animalities, etceterialities). Y es por eso que, para llegar a lo profundo de esta nueva entrega de la saga de Mortal Kombat, llamada Deadly Alliance, nada mejor que mostrarte todas las Fatalities de todos los luchadores del juego... para que no tengas problemas a la hora de darle el golpe de gracia a tu desafortunado rival... je, je, je.

Todas las Fatalities todas

Nota: Antes de hacer el movimiento final, tenés que estar en modo Fatality. Luego de que el mensaje de "Finish Her / Him" aparezca, presioná L1 para entrar a este modo y realizá la cambinación correspondiente a tu personaje. Los comandos respetan la configuración por defecto.

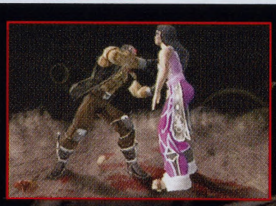
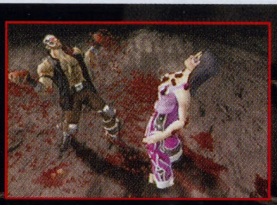
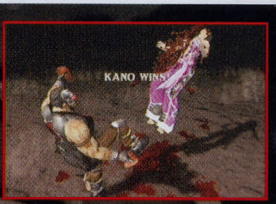
Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, ↓, ▲



Bo Rai Cho: ←, ←, ←, ●

Johnny Cage: ←, →, →, ↓, ▲

Mortal Kombat: Deadly Alliance

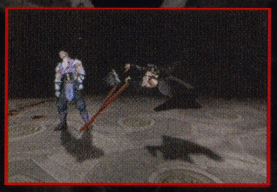
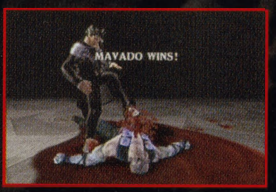




Kano: →, ↑, ↑, ↓, ■

Kenshi: →, ←, →, ↓, ✕

Kung Lao: ↓, ↑, ←, ✕

Li Mei: →, →, ↓, →, ●

Mavado: ←, ←, ↑, ↑, ■

Quan Chi: ←, ←, →, ←, ✕

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Scorpion: ←, ←, ↓, ←, ●

Sonya: ←, →, →, ↓, ▲

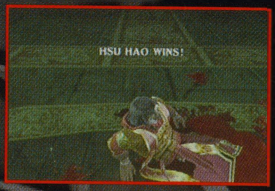
Sub Zero: ←, →, →, ↓, ✕

Cyrax: →, →, ↑, ▲

Drahmin: ←, →, →, ↓, ✕

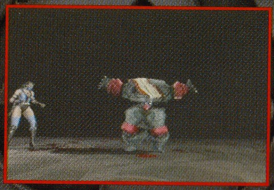
Frost: →, ←, ↑, ↓, ■

Mortal Kombat: Deadly Alliance

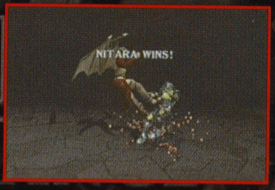


Hsu Hao: →, ←, ↓, ↓, ▲

Jax: ↓, →, →, ↓, ▲



Kitana: ↓, ↑, →, →, ▲



Nitara: ↑, ↑, →, ■

Raiden: ←, →, →, →, ✕

Reptile: ↑, ↑, ↑, →, ✕.

Agradecemos a Emanuel y Manolo Alvarez, que nos enviaron estas fatalities.

El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.

EL PROFETA

¡NUEVA SECCIÓN!

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.

Gladius

Los RPG estratégicos no son un género muy común y menos en PS2. Pero LucasArts, dejando un poco de lado su por momentos cansador mundo de Star Wars, ha decidido darnos la posibilidad de disfrutar con un nuevo y más que promisorio título: Gladius. ¿De qué la va Gladius? Bueh... digamos que vas a tener que calzarte un buen casco, alguna armadura de metal, un escudo resistente y una gran y afilada arma, ya que vas a convertirte en un gladiador. ¿Te atrae? Entonces te decimos que Gladius fue comparado ya con el legendario Final fantasy Tactics. ¿Te atrae todavía más? Bueh: seguí leyendo...

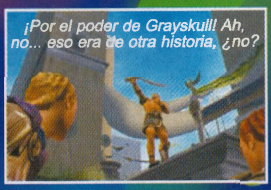
¿Cinco pesos el kilo de manzanas? ¡Morirás, bastardo!

De todo un poco

Dado que Gladius tiene una enorme influencia de los RPG, se va a convertir seguramente en un juego que provocará que te pelees con tu novia, te echen del laburo (a menos que labures en la Club Play, je) y arruine por completo tu vida social, ya que tiene un gigantesco mundo para explorar, una lista de habilidades para aprender (que hace que la guía telefónica parezca un boleto de bondi) y una historia tan extensa y atrapante que no vas a poder ni dormir, ni comer, ni cagar. Eso, sin mencionar que posee un sistema de escenarios múltiples que parte al juego en dos.

Lo primero que vas a tener que hacer es decidir si personificás a Valens (el educado y bien criado hijo de Imperia y el mejor gladiador que existe) o a Ursula (la hija de un rey bárbaro). Una vez que hayas elegido, el juego te lanza de inmediato en la historia. Con Valens, tenés las habilidades y poderes de un formidable gladiador que anhela recuperar el control de la escuela de gladiadores de su asesinado padre. Pero, a medida que avanza la historia, Valens se va dando cuenta de que este es un sueño mucho más difícil de alcanzar de lo que creía.

Ursula, por el otro lado, propone una historia de descubrimiento personal (a la pelota). Ella ha sido arrojada contra su voluntad en el mundo de los gladiadores para experimentar toda su crueldad y atrocidad luego de haber sido protegida por su padre durante años. En cualquiera de las dos historias que decidas seguir, vas a tener que reclutar a un equipo de gladiadores para poder avanzar en la aventura... y sobrevivir.



¡Por el poder de Grayskull! Ah, no... eso era de otra historia, ¿no?

Mortales gladiadores descuartizándose en la arena... ¡¡yupiiii!!

Machucando rivales

El objetivo principal es ganar los torneos de gladiadores que se realizan a lo largo del continente (unos veinte torneos distintos) para poder alzarse con el título de Campeón Imperial. Pero, como buen RPG que es, Gladius está lleno de giros inesperados que te obligarán a abrirte de tu camino principal para realizar misiones y aventuras alternativas. Al final, como no podía ser de otra manera, los caminos de Valens y Ursula se juntan y deberán unirse para salvar al mundo.

¿Qué significa esto? Que, para poder apreciar toda la historia y entender qué es lo que pasa, vas a tener que jugar con los dos personajes.

Estrategia de la buena

Antes dijimos que Gladius había sido comparado con el Final Fantasy Tactics. Y esto es así porque, al igual que el título de Squaresoft, el de LucasArts tiene grandes dosis de estrategia como, por ejemplo, los combates por turnos. Durante un combate, podés elegir entre ataques simples, combos y ataques mágicos. Además, tanto Ursula como Valens tienen un Ultimate Attack cuyo poder se va cargando durante la batalla. Si recibís o provocás daño, tu barra se va llenando hasta permitirte lanzar el Ultimate Attack, el cual afectará a la gran mayoría de los luchadores enemigos (algo así como el Limit Brake del Final Fantasy VIII o el Trance del Final Fantasy IX).

Gladius ya está amenazando con ser un juego que dará mucho de qué hablar y que mantendrá a los jugadores inmersos en una historia atrapante. Estrategia, RPG y sanguinarios combates en un mundo maravillosamente realizado, aprovechando todas las capacidades de la PlayStation 2. Gladius está anunciado para mayo de este año y parece ser que, al menos por esta vez, la decisión de LucasArts de dejar un poquito de lado a Star Wars fue acertada.

Rayman 3

Sí: nuestro eterno Rayman está de regreso... y mejor que nunca.

Si existe un personaje que, sin llegar a ser el número uno indiscutido en lo que a plataformas se refiere (título que para nosotros ostenta Crash Bandicoot), ha sabido ganarse el cariño de millones en todo el mundo mediante aventuras con mucha acción e historias atrapantes, ese es sin dudas Rayman, el bichito mimado de Ubi Soft. Y ahora ha llegado el tan ansiado momento de que Rayman dé el gran salto a la PlayStation 2.

Un pequeño grande

Para empezar y darte un claro pantallazo de cómo viene la mano, te podemos decir que Rayman 3 se ve bárbaro, se juega bárbaro y se siente bárbaro. Si bien al programa le faltan unos meses de trabajo duro para estar terminado, el juego ya demuestra que tiene una enorme calidad.

El juego es, por supuesto, un puro ejemplo de lo que los arcades de plataformas deben ser. Está repleto de elementos característicos de este género y lleno de puzzles, acertijos y misiones que, en su mayoría, están relacionados con los poderes que Rayman podrá obtener para sus puños.

Rayman puede hallar latas especiales de Power Ups a lo largo del mundo en el que se mueve. Dado que su efecto solamente dura un breve tiempo, estas latas están muy inteligentemente ubicadas en lugares que requieren que combines tus habilidades en las plataformas y la resolución de puzzles para llegar hasta ellas.

Por ejemplo, el primer Power Up importante que te vas a encontrar te permite lanzar tornados en lugar de las ya conocidas bolas de energía. Esto te da la posibilidad de achicar el tamaño de los enemigos y, mucho más importante, accionar ciertas plataformas para acceder a lugares de otra forma inaccesibles. La cosa se va poniendo más jodida con el correr del juego y, por ejemplo, vas a tener que combinar el gancho para escalar y un Power Up especial tipo helicóptero para poder llegar a alturas impresionantes.

Dinamismo, adrenalina y mucha acción es lo que promete Ray para esta nueva aventura.

Los gráficos son deliciosos y tienen animaciones magistrales.

Acción pura

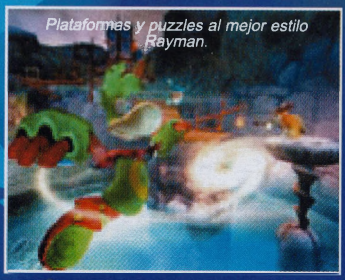
Rayman tiene todos los elementos característicos de los buenos juegos de plataformas, pero uno de los elementos que lo distinguen es la versatilidad con la que pasa de una escena relativamente tranqui a una en la que es todo "tiros, líos y cocha golda". Y es mediante esto que Rayman 3 te arroja de un estilo de juego a otro en un abrir y cerra de ojos, para luego lanzarte a otro más y luego a otro y otro y otro. Por ejemplo, en una escena, Rayman es lanzado abruptamente a un furioso túnel psicodélico a toda velocidad. La música es bien funky y acompaña a la perfección, y el desafío de tener que saltar de un camino a otro casi sin pestañear es realmente satisfactorio (una vez que conseguiste superarlo, por supuesto).

Rayman: The New Generation

Técnicamente, Rayman 3 es una joyita que está a la altura de los grandes. Corre a una velocidad constante de 60 cuadros por segundo (como todo buen juego de PlayStation 2) y posee efectos visuales que los fans de la saga (que hasta ahora solamente pudieron jugar con Ray en la PSX) hallarán sorprendentes. El sonido merece su propio párrafo aparte, ya que los efectos sonoros son de una calidad asombrosa y las voces están hechas de forma grandiosa: muchas de ellas fueron realizadas por John Leguizamo, el actor de cine que participó en películas como Con Air, Spawn, La Era del Hielo, Moulin Rouge y otros éxitos más. Leguizamo es uno de los actores mas requeridos a la hora de componer voces, por lo que su contribución en el universo de Rayman es más que bienvenida.

El tan esperado salto de Rayman hacia la PS2 ya está casi listo, y sólo habrá que esperar hasta mediados de 2003 para verlo terminado (eso, si no surge ningún problemita de último momento). Pero, por todo lo que la versión Beta ha dejado ver, es seguro que la nueva aventura de Ray se va a convertir en uno de los éxitos de este año.

club play


Plataformas y puzzles al mejor estilo Rayman.

Soul Calibur II

EL PROFETA

Si vos te estás preguntando, nuestro querido lector preguntón, qué corcho tuvo de especial el primer Soul Calibur, pasamos a explicarte que se trató del primer juego de pelea para la nueva generación de consolas (o sea, posterior a la era de la PlayStation y la Nintendo 64). Es cierto que salió para Dreamcast, pero sentó las bases de lo que tenía que ser un buen Beat'em Up de última generación. Tanto fue así, que los juegos que le siguieron estaban todos "basados" en él (y algunos, aún hoy, lo siguen estando). Y por fin ha llegado la hora del Soul Calibur II... para PlayStation 2.

Efectos visuales como estos son comunes en el Soul Calibur II.

Un poquito de historia

El juego tiene lugar cuatro años después de los eventos del primer título, en el cual Kilik, Xianghua y Maxi consiguieron quebrar en mil pedazos a la demoníaca espada Soul Edge. Claro que estos buenos pibes no sabían que romperla no significaba destruirla, y los fragmentos de la Soul Edge se las ingeniaron para esparcir su maldad en todos los distintos rincones del mundo. Y ahora hay dieciséis personajes que, cada uno por diferentes razones, se dedican a perseguir a estos fragmentos. Los ya mencionados Kilik, Xianghua y Maxi más Cervantes, Voldo, Yoshimitsu, Taki, Mitsurigi, Astaroth, Nightmare e Ivy han regresado, a los que se suman cinco nuevos personajes. Sophitia no está, pero hace su debut su hermana menor, Cassandra, que posee las mismas características que aquella. Otro de los debutantes es Hong Yunsung, quien vendría a reemplazar a Hwang, mientras que el tercer personaje nuevo es Charade, una especie de ente abstracto concebido por uno de los fragmentos de la Soul Edge. Charade es algo así como un mini Inferno e imita los estilos de lucha de los otros guerreros. Los dos personajes restantes son totalmente nuevos y tienen estilos de combate únicos: Raphael, un noble espadachín francés, y Talim, una sacerdotiza que venera a la naturaleza.

Con paredes o sin ellas

Una de las principales diferencias entre este Soul Calibur y su predecesor es que ahora algunos de los escenarios tienen muros. Esto quiere decir que ya no es tan efectivo como antes tratar de sacar al adversario del ring (antes, al no haber paredes, podías hacerlo caer a un abismo, por ejemplo). De todas formas, no todos los escenarios tienen paredes y los que las tienen, no están completamente rodeados por ellas: hay ciertos lugares vacíos en los que se puede aplicar la técnica de quitar al enemigo de la arena... sólo que en Soul Calibur II esta táctica tendrá que ser mucho más analizada que antes.

Ahora podés esquivar los ataques presionando ↑ o ↓ justo antes del impacto.

Novedades en combate

Pero estas paredes no están ahí sólo para evitar que te salgas de la arena: todos los personajes tienen algún que otro combo o movimiento especial que utiliza los muros como ayuda (la Gran Matrix, que le dicen). Otra novedad en el sistema de pelea es, por ejemplo, la posibilidad de presionar ↑ o ↓ justo antes de recibir un ataque del enemigo. Esto hará que tu personaje esquive el ataque, dejándolo en muy buena posición para contraatacar. Asimismo, también existen ahora los movimientos "anti-bloqueo", ideados para atacar y atontar a un oponente que está bloqueando y dejarlo abierto a un nuevo ataque directo.

Una de las cosas que ha caracterizado a Namco desde siempre es su sana costumbre de agregar extras a todas las versiones hogareñas de sus arcades. En este caso, Soul Calibur II tendrá un modo Survival, un modo Time Trial, un modo Training y un modo Conquest (que vendría a ser una combinación de los modos Kumite y AI del Virtua Fighter 4). Y, por si esto fuera poco, Namco ha decidido incorporar un personaje sorpresa diferente para cada consola. Mientras que el personaje para X-Box aún no se conoce, el personaje de la GameCube será Link y el personaje para PS2 será Spawn.

Soul Calibur II es un gran juego. Uno de esos títulos que no pasan desapercibidos para nadie que tenga que ver con el mundo de los videojuegos. Y, por lo que hemos podido ver hasta ahora, pinta para ser muy groso. La macana es que todavía no tiene una fecha precisa de lanzamiento: Namco solamente ha dicho que saldrá durante este 2003.

ctnh play

Namco ha puesto un detalle increíble en todos los escenarios del juego.

Xenosaga

EL PROFETA

La verdad, uno no se imagina un juego así sin una onda bien nipona.

Si sos fana de los RPG, este juego es para vos, fiera. Si sos fana de los RPG japoneses, entonces mucho más. Y si sos fana de la saga de Xenogears, ni te cuento. Lo que sí tenés que tener presente es que este Xenosaga no tiene nada que ver con Xenogears. Si bien son criaturas del mismo padre (el brillante Tetsuya Takahashi) y ambos títulos tienen varias cosas en común, Xenogears es la quinta parte de una serie de seis juegos, mientras que Xenosaga es la primera parte de otra saga distinta, también de seis juegos (lo tiró... eso sí que es ser prolífico). Lo que te vamos a mostrar acá es la demo de la versión en inglés del juego que saldrá a la venta en unos meses (en japonés, ya salió hace un tiempito).

El hombre del futulo

Xenosaga es una de esas épicas historias futuristas japonesas, repletas de misterio, intrigas, traiciones, tecnología de última generación, combates sanguinarios, mechas impresionantes, monstruos por doquier y minitas preciosas. O sea, tiene todos los condimientos que un fan puede esperar de un título como este. La humanidad se ha esparcido por todo el cosmos y los viajes intergalácticos son tan comunes como tomarse el bondi para ir al cole (¿vivís en Marte y tu escuela queda en Andrómeda? No hay problema: tomate el 60 que te deja en la esquina). Todo comienza cuando un extraño artefacto es hallado en el Africa (el cual tiene grabada en su superficie la letra hebrea Aleph) por un grupo de exploradores enviados por la Federación Galáctica (el ente que rige a la humanidad en el espacio) y la Corporación Vector (una megaempresa que estudia y desarrolla alta tecnología). Y es para esta empresa que trabaja la protagonista, Shion Uzuki, una experta que se encuentra desarrollando el proyecto Kos-Mos, un nuevo tipo de arma capaz de destruir a la nueva amenaza que acecha a la humanidad: los Gnosis, una raza alienígena que nadie sabe de dónde corno salió, pero que ya han demostrado no ser precisamente nenes simpáticos.

Xenosaga es un RPG de Ciencia Ficción, así que las armas están presentes en todo momento.

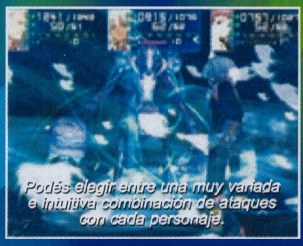
Las animaciones y efectos durante los combates son impresionantes.

Golpes de todos los tipos y colores

Durante la demo se puede ver que el sistema de combate de Xenosaga es bastante más simple que el que vimos en Xenogears. Elegís y accionás los ataques de manera similar, pero no exige tanta memoria para acordarte de las diferentes combinaciones de botones (lo que siempre es bienvenido). Cada personaje tiene dos o tres ataques diferentes, asignados a secuencias de botones distintas. Esto te permite ir creando una progresión diferente para cada tipo de ataque y combinarlos como quieras: si presionás ■ y después ▲ tenés un ataque distinto al que tendrías si presionás ▲ y después ■, por ejemplo. Y cada diferente ataque tiene un diferente poder: los hay etéreos (o mágicos), físicos, de largo alcance, cuerpo a cuerpo, etcétera. Claro que esto se aplica cuando peleás a pie. Los combates en mechas son bastante más simples y el secreto está en preparar y asignar las funciones de ataque y defensa antes de los combates y no en la estrategia durante las batallas (si preparaste mal a tu mecha, es seguro que la vas a pasar muy mal por más que te mates para ganar). Igual, estos combates con robots gigantes son la parte más divertida de todo el juego.

Es lindo y se ve lindo

El estilo visual de Xenosaga es muy copado. Tiene un look muy japonés... como no podía ser de otra manera tratándose de un juego japonés. La idea de los creadores parece haber sido adaptar a los clásicos personajes 2D de los animé y convertirlos en personajes en 3D. Los escenarios son extremadamente detallados y los efectos visuales están a la altura de lo que se espera de un título tan nuevo. La iluminación tiene un trabajo sumamente detallado y es la encargada de darle volúmen a superficies que de otra manera hubiesen sido en 2D. Y, cuando los combates comienzan, la pantalla se convierte en un verdadero festival de luces, colores, explosiones, partículas, efectos y todos los chiches que te podés imaginar, dándole al juego un dinamismo espectacular y sumamente adictivo.


Podés elegir entre una muy variada e intuitiva combinación de ataques con cada personaje.

SEGUNDA PARTE

PA' HACERLE LA VIDA IMPOSIBLE A DON JOHNSON

Por Adrián Carrión

La segunda parte de las estrategias exclusivas del soberbio GTA: Vice City están acá. ¿Tenés ganas de seguir haciendo quilombo? ¿De que los ratis te persigan a diestra y siniestra? ¿De que la gente huya despavorida al verte aparecer? Entonces dale pa' adelante (eso sí: no intentes esto en la vida real porque te vas a morfar un garrón de aquellos...).

CONTROLES

Menú de pausa.

Cambiar cámara.

Moverse / Manejar

Vista 1° persona / Mover parte de arriba del tanque

Apuntar automat. / Freno de mano.

Seleccionar arma (hacia la derecha) / Mirar hacia la derecha

Entrar y salir del vehículo.

Atacar / Usar armas.

Saltar / Frenar.

Correr / Acelerar.

Ajustar cámara / Cambiar sintonía de

Cambiar arma (hacia la izquierda) / Mirar hacia la izquierda.

L3: Agacharse / Bocina-sirena. - R3: Mirar atrás tuyo / Activar sub-misión.
L2+R2: Mirar hacia atrás.

Grand Theft Auto Vice City

MAPA ZONA ESTE

Grand Theft Auto Vice City

CORONEL CORTEZ

Misión 1: **¡¡Fiambrería!! (¿Alguien pidió mondongo?).**
Efectivo: **250.**
Andá a la casa que queda sobre RHCP Flea y entrá. Matá a los dos que están adentro y después rebaná al lechón que se escapa (si no lo alcanzás, guardá el arma). Lo tenés que matar sí o sí con la sierra eléctrica. Después, subí a un vehículo y andá al Pay 'n' Spray para que la policía no te reconozca (a cualquiera de los dos que hay en el lado Este).

Misión 2: **Todo esto por un chip...**
Efectivo: **250.**
Primero, comprá unas Uzis en tu Ammu-Nation amigo. Luego, andá al Shopping Mall que queda entre Medal Of Honor y Av. Korn Fieldy, entrá y dirigite al primer piso. Cuando lo veas al franchute, también vas a ver que la policía te siguió y el muy boludo se va a escapar en una moto con los chips. Ubicalo en el mapa (es el punto amarillo), matalo (tenés una Peg 600 esperándote afuera) usando el **R2+●**, rescatá los chips (que va a dejar cuando lo mates) y lleváselos al Coronel Cortez.

Misión 3: **¡Alto bardooo!**
Efectivo: **1000.**
Andá al estacionamiento que está entre Bulls Sucks y la Calle Primus, y subí al primer piso para agarrar el rifle Ruger que está a la derecha. El negro Lance va a hacer su aparición y ahora, juntos, van a tener que encontrarse con Díaz (Pje. El Limado). Una vez ahí, subí a la terraza de la derecha (por la escalera) y desde ese lugar apuntá hacia abajo con el Ruger Rifle (apuntás con **R1** y disparás con ●). Lo que tenés que hacer es matar a todos los que aparezcan, menos a Lance y a Díaz. Y también tenés que evitar que los maten a ellos. Cuando se choreen el dinero, bajá de la terraza, agarrá la moto que indica la flecha, seguí al ladrón y matalo para recuperar la plata (aparte de poder disparar hacia los costados, podés hacerlo para adelante cuando tenés una Uzi o una Sub Machinegun y estás con una moto). Por último, llevale la pasta a Díaz que está en el callejón en donde empezó el tiroteo (foto 1). Contestá el teléfono para habilitar las misiones de Ricardo Díaz.

RICARDO DIAZ

El famoso Díaz, está en Starfish Island. Para ser más precisos, entre T. Isósceles y Av. Verónica C.

Misión 1: **Sólo seguilo.**
Efectivo: **1000.**
Tenés que ir a ver al chaboncito que está entre la Av. Marcelo C. y la calle P. Tón (subí la escalera de la derecha y mirá por la ventana). Por más que te dispare, seguilo por los tejados (ojo con los espacios entre un edificio y otro) y, cuando escape en auto, vos seguilo igual. Por más que él te dispare, vos no le contestes los tiros por nada del mundo. Si sale del auto, no lo mates: siempre seguilo.

Misión 2: **Y ahora... la venganza.**
Efectivo: **2000.**
Es muy fácil. Vas a ir con Lance en helicóptero hasta la casa del chaboncito que seguiste antes. Lo único que tenés que hacer es matar a todos sin ser derribado (apuntale a los autos y a los barriles rojos porque, al explotar, van a matar a unos cuantos). Después, cuando entres a la casa, vas a tener que enfrentarte a más pandilleros.

Continúa en la próxima página.

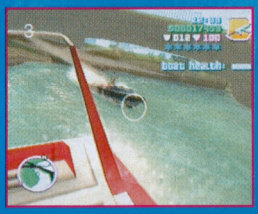
Liquidalos con tu nueva arma (un solo disparo por persona está bien) y subí a la terraza para agarrar el maletín con el dinero (foto 2).

MISIONES POR CELULAR.
Misión 2: **Los accidentes pueden pasar.**
Efectivo: **2000.**
Andá a la siguiente esquina, donde está el círculo rosa con un auto. Sólo tenés que seguir a la mina y chocarla hasta que el auto explote. No uses ningún arma, debe "parecer un accidente".

ZONA OESTE

RICARDO DIAZ

Misión 3: **¡Quiero un bote! ¡Quiero un bote! ¡Quiero un boteeeeee!**
Efectivo: **4000.**
Asegurate de tener armadura puesta. Andá a la isla oeste y luego a Puerto Madero. Una vez ahí, matá a todos los que aparezcan y entrá al hangar para activar el switch y poder bajar el bote. Cuando lo actives, van a salir tipos de todos lados. Ignoralos y subí al bote igual. Luego, llevalo hasta el muelle de la casa de Díaz (por la prefectura no te preocupes: no te pueden hacer nada).



Misión 4: **Oferta y demanda.**
Efectivo: **10000.**
Estando en la parte de atrás de la mansión, pisá el círculo rosa. Ahora, tenés que llegar antes que nadie al bote marcado en el mapa. Seguí a las dos lanchas que se escapan (a la izquierda). Ahora tenés dos caminos a seguir: el de la izquierda o el de la derecha (a mar abierto, no). Para maniobrar, no frenes ni dobles mucho (es mucho mejor soltar el acelerador). Cuando llegues, te van a perseguir a tiros, en lancha y en un helicóptero (foto 3). Disparales para pasar la misión.

MISIONES POR CELULAR.
Misión 3: **Asesinato en serie**
Efectivo: **4000.**
Primero, andá a buscar las armas (de paso, una moto te espera afuera) a la casa que está sobre el pasaje Medal Of Honor. Tenés que matar a distintas personas que se encuentran en:
1- Desde la terraza del Washington Mall, mirá hacia el norte y, con el Rifle Sniper, matá al trabajador que tiene la flecha en la cabeza (también, si querés, te podés parar en el área con pasto de la esquina de Av. Kikín Z. y F. Fantasy y mirar hacia el cartel con la flecha rosa).
2- Hay un camión blindado en el Pje. El Dormilón: perseguilo a los tiros con tu Uzi hasta que el conductor se baje (obviamente, matalo).
3- Sobre la calle P. Tón. Dejá que los dos te vean y, mientras uno se queda a dispararte (matalo), el otro huye en la camioneta. Hacela explotar con tu Uzi.
4- En la playa (en un barco) de la mansión que está entre Kikín Z. y Kenny Is Dead. Podés matarlo con el rifle desde el puente (si no lo ves, con cinco o seis disparos volás el barco).
5- Es un tipo viajando en moto que está en el barrio Washington (donde está el Washington Mall). Si le pegás un tiro de Uzi lo bajás de la moto de una.

Misión 4: **Te sigo...**
Efectivo: **8000.**
Agarrá el sniper que está a la derecha y, sin acercarte mucho a la mina que es parte del blanco (si la barra de distancia se llena, perdés), andá al balcón del aeropuerto. Tenés que matar al chabón con el que la mina habla, luego agarrar el maletín y, por último, ir al único Ammu-Nation que hay en la isla oeste. Mirá que está todo muy podrido y no hay Pay 'n' Spray que te salve, porque no hay muchos autos comunes en la calle.

CORONEL CORTEZ

Misión 4: **¡¡Rhino!!**
Efectivo: **2000.**
Andá hasta la isla oeste para ir a buscar el tanque de guerra sobre la avenida el Gran Carrión (no sé por qué, pero me gusta el nombre de esta avenida... ¿a

Continúa en la próxima página.

quién se le habrá ocurrido...?). No podés robártelo todavía porque está custodiado por los milicos. Acompañalos hasta que lleguen a cruzar la calle C. P. Oeste. Ahí se va a detener el convoy para comprar donas (qué patético...). Con el tanque sin moverse, ya podés choreártelo. Si intentás robarlo cuando está en movimiento, no vas a poder y encima te van a transformar en colador. Cuando ya lo tengas en tu poder, andá rápido al estacionamiento que está sobre la calle Kiss.

Misión 5: **¡Al abordaje mis valientes!**
Efectivo: 5000.
(Se habilita, luego de pasar la primera misión de Kent, o sea, la de Tommy Vercetti).
Antes de entrar, necesitás armamento pesado y muchas balas. Tenés que defender el barco a toda costa. Usá el rifle para reventar los barcos en vez de matar uno por uno a los tipos, porque es más rápido. Primero, son tres barcos; después, son seis barcos y dos helicópteros. Después, un helicóptero de guerra. Usá siempre el rifle para todo pero, si abordan el barco, es mejor que uses la Uzi. Fijate que hay un rifle y un corazón en el medio del barco para que los agarres (obviamente), con la diferencia de que se recargan pasado un rato (¡es como tenerlo ilimitado!). No podés perder...

AVERY CARRINGTON

Misión 3: **El engaño (versión 1.0 beta).**
Efectivo: 2500.
Primero, tenés que cambiarte de ropa por la zona de la calle Kiss. Después, tenés que matar a un haitiano en el funeral que está sobre Tarzán De Bonzai en Little Haiti. Abrite camino con tu auto para tratar de asesinarlo con tu Uzi. Si se escapa, vas a tener que seguirlo y matarlo (disparale con tu Uzi hasta que esté por reventar y, cuando salga del auto, ponele un tiro en la bocha). Tené cuidado porque no hay muchos autos en la zona.

KENT POUL

Misión 1: **Al rescate de Lance Vance Dance Trance etc...**
Efectivo: -
Antes de entrar a ver a Kent, se recomienda que compres varias Uzis y escudo. Mandate para el depósito de basura que está en la isla oeste y andá rápido porque a Lance le están dando masa (si la barra de la derecha llega a cero, Lance muere y vos, tristemente, perdés la misión).
Una vez ahí, liquidá a todos con la Uzi (arriba de una de las máquinas que parecen un tobogán de plaza hay energía) y acercate a Lance, que está en un galpón. La barra de Lance desaparece y ya puede defenderse solo. Subí al camión de basura que está cerca de la salida (el famoso Trashmaster mejorado). Tenés que llevar a Lance al hospital (Av. Club Play y Tifa), pero esto es un trámite si usás al poderoso Trashmaster. Los coches de Díaz te van a romper las petuñas todo el viaje: tratá de no bajar mucho la velocidad en las curvas (mucho freno de mano y menos "frenadita" antes de doblar), y usá tu Uzi para dispararles (si le das a un neumático, le bajás la velocidad al enemigo) cuando vienen de costado.

TOMMY VERCETTI

Misión 1: **A lo Rambo (Mmm... me gusta tu casa, Ricardo... ¿Me la prestás?).**
Efectivo: 50000.
Andá a la mansión de Ricardo. Matá a todos los que están en la entrada desde lejos (como hiciste en la final del GTA3), dale un "toque" al botón para que no tire más de dos disparos. Desde lejos, ellos no te ven. Pasá por el laberinto de arbustos (a la derecha de la casa) y seguilo a Lance (sólo cubrilo). Adentro de la casa es una especie de laberinto. Tenés que ir al segundo piso (en algunas habitaciones hay energía). En

Continúa en la próxima página.

el lobby de la mansión (foto 4) te vas a encontrar con Ricardo Díaz en persona y una parva de tipos: usá la Uzi para liquidarlos y, cuando Ricardo se esconda, dale con el rifle (es duro el rellenito, debe ser por lo' ravioles'...). Como recompensa (aparte de los 50000 morlacos que no vienen mal), la casa de Díaz va a ser tuya, con ropa limpia, un estacionamiento en el frente (si estacionás un auto o una moto ahí y después salvás, cuando cargues el juego otro día, el mismo auto te va a estar esperando), un lugar para salvar y los hombres que trabajaban para Díaz ahora trabajan para vos (¿qué tal?) y hasta tienen tu misma ropa. Además, Lance vengó la muerte de su hermano... todos contentos, menos Díaz.

Misión 2: **Yo chico malo... Yo romper ventanas.**
Efectivo: **5000.**

Agarrá el auto y la Uzi que están en la puerta de tu mansión. Dirigite lo más rápido que puedas al North Point Mall (tenés 5 minutos para pasar la misión) y entrá. Adentro, tenés que romper las ventanas que están marcadas en el mapa que tiene el juego (con el arma que quieras). Para tener en cuenta: si el ícono que aparece en el mapa es triangular, quiere decir que el objetivo está un piso más arriba o un piso más abajo que vos. En cambio, si es redondo, está en el mismo nivel que vos (o sea, en el mismo piso). La policía va a intentar llenarte de agujeros, pero no te preocupes mucho por ellos porque, aunque tengas 5 estrellas de buscado, no van a tener mucha puntería que digamos. **NO** te enfrentes a ellos porque es perder el tiempo. Si te falta energía, en el centro del Shopping hay un corazón.
Desde ahora, podés comprar las casas que se te antojen (siempre y cuando tengan el ícono de la casa en la puerta. Si tenés la plata, presioná **L1** para comprarla (foto 5).
Me compré Hyman Condo a 14000 billetes, deberías hacer lo mismo. Tiene tres cocheras amplias y un helicóptero disponible las 24 horas en la terraza (la localización está en el mapa de esta revista). Podés comprar más casas si querés, pero con comprar Hyman Condo está bién.

Misión 3: Yo chico malo... y me planto.
Efectivo: 4000.
El bar al que tenés que ir queda en Pje. El Maestro y Av. Mutha Fucka (agarrá el Sentinel que, seguro, vas a tener en la puerta de tu mansión). Liquidá a los guardias (atropellalos para no perder tiempo) y ahora hay que liquidar a quien los mandó. El DBP queda sobre el Pje. El Dormilón. Tenés cinco minutos para llegar. Cuando llegues, **SIN** bajarte del auto, dispará con tu Uzi para matarlos a todos (tarde o temprano, van a aparecer por la puerta). Después, dos motos se van a escapar: seguilas (son los puntos amarillos en el mapa) y llenalas de cuetazos.

Misión 4: Policía.
Efectivo: 10000.

Matá a un policía para tener dos estrellas de buscado. Tenés que hacer que te siga la policía hasta el garage de Av. Marcelo C. y My Funky Bass (foto 6). Cuando quieras tener las estrellas de buscado, asegurate de estar cerca del objetivo para que no tengas que correr mucho. Cuando las tengas, metete en el garage que te dije y esperá a que entren los policías (asegurate de que entren dos y de que no estás dentro del auto, porque corrés riesgo de que te arresten). La puerta se cierra y... ¡voilá! Sos un rati cualquiera. Agarrá el patrullero que está a la izquierda del garage y andá al North Point Mall. Entrá y plantá la bomba en el local custodiado. Hora de correr: ahora vas a tener cinco estrellas de buscado y tenés que huir hasta tu mansión.

LOVE FIST

Misión 1: **Marche un Love Juice... ¿lo querés para llevar? ¿Querés agrandar tu combo por 75 centavos más?**
Efectivo: **2000.**
Antes que nada, ¿te diste cuenta de que el pelirrojo tiene puesta una remera de la selección argentina? Tenés que ir a buscar el Love Juice para que los Punkies (léase "Pankis") limados se droguen con felicidad (qué personaje este Kent... es un verdadero lamemedias... dónde está la pasta...). Andá a Av. Club Play y ¿El Gallego Donde Está? Cuando llegues, hacé sonar la bocina (**L3**). El tipo te va a chorear la plata: seguilo, bajalo a cuetazos limpios, recuperá la droga y choreate la moto,

Continúa en la próxima página.

así vas más cómodo y rápido. Ahora, tenés que ir a buscar a Mercedes (la trola del Coronel Cortez), en Av. Marcelo C. y C.P. Este, y llevarla con los Love Fist (para llegar más rápido y a tiempo, usá el puente del medio).

Misión 2: ¡Hey! ¡Es un pibe! (ojo, que viene con regalito).
Efectivo: 4000.
Una de las fans es un tipo que, después de matar al guardia, huye. Capturalo y eliminalo (siempre andá cerca de él, porque a veces se te van a cruzar camiones y, si no pasás rápido, podés perder). Utilizá la Uzi para reventarlo.

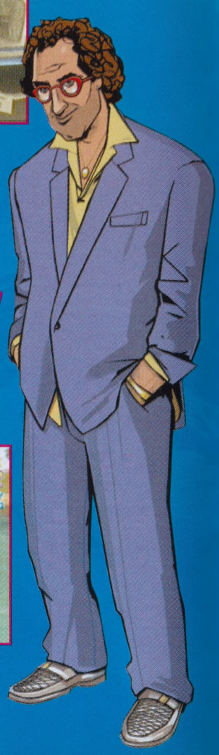
Misión 3: Máxima Velocidad pero con punkies.
Efectivo: 8000.
(Se habilita después de terminar todas la misiones de la pandilla de motociclistas (Baker)).
La barra de la derecha te indica si morís o no. Si está vacía, vivís; si se llena, volás en mil pedacitos. Esta barra se llena cuando bajás la velocidad y se vacía cuando acelerás. Para estar a salvo, no es necesario que presiones a fondo el acelerador (ni muy fuerte ni muy despacio). Después de un tiempo, van a desactivar la bomba. Ahora, llevá a los punkies hasta el pub que está a la izquierda del estudio de grabación de Love Fist y ya está.

BAKER

Misión 1: La famosa carrera.
Efectivo: 1000.
Era de esperarse: banda de bikers = carrera para entrar. Agarrá la moto que tenés a tu derecha y andá al punto rosa. Al igual que en la carrera contra los Diablos en el GTA3, seguí los arcos rosa para ganar. Si dejás pasar a todos al principio vas a tener un mejor arranque.

Misión 2: Caos.
Efectivo: 2000.
Lo único que tenés que hacer es despelote para que la barra de caos se llene. Tenés dos minutos. La forma más fácil de pasar esta misión es reventar a balazos cuatro o cinco autos.

Misión 3: Último favor.
Efectivo: 4000.
No le hagas caso a lo que dice la misión (eso de que la moto tiene que saltar por las escaleras y todo eso). Andá al Hyman Condo a buscar tu helicóptero (subí por donde dice "Roof Acces"), bajá en una terraza que esté cerca de Av. ¿El Gallego donde está? y la Av. Club Play, apuntá con tu mejor Rifle Sniper y bajalos a todos (foto 7). Después, aterrizá en la terraza que tiene la moto, bajá del helicóptero con una Uzi en la mano y liquidá a los que queden. Llevale la moto a Baker y ya está (tenés que saltar por las escaleras que están en el lado opuesto de la reja casi invisible que seguramente te chocaste).



UMBERTO RUBINO (CUBANS)

Misión 1: Carrera de lanchas.
Efectivo: 1000.
Me re-cabe cómo habla el cubano: es un cago de risa. Ah, cierto... el objetivo. Lo que tenés que hacer es lo mismo que hiciste con la carrera de motos: seguí los puntos rosa hasta llegar al rojo antes de que pasen los tres minutos (foto 8).

Misión 2: ¡Fight like a man!
Efectivo: 2000.
Como tenés "Big Cojones" y, aparte, "you are the REAL MAN" porque ganaste una miserable carrera SIN oponentes, los cubanos te van a dar más trabajo (mmm... para mí que se la mastican). Antes de entrar a habilitar la misión, comprá en tu Ammu-Nation amigo un escudo, un rifle Sniper y balas de Uzi. Cuando hayas hablado con los cubanos, agarrá un auto de cuatro puertas o una camioneta y frená en la guarida de los cubanos. Después andá a Matrix y Unión para pudrirla en la casa de los Haitianos. Reventá el auto y matá a los que queden. Al francotirador lo matás con el rifle. Avanzá y matá a todo lo que se te cruce. En el patio del

Continúa en la próxima página.

fondo hay muchos cubanos (no te enfrentes a ellos porque te van a matar) y una camioneta. Tenés que llevarla a la guarida de los cubanos para pasar la misión (salí de ahí en marcha atrás). Para librarte de los policías y de las ruedas pinchadas, andá al Pay 'n' Spray que está ahí nomás.

Misión 3: **Tiros en el río.**
Efectivo: 4000.
Andá al muelle que está en la parte sur de la Av. El Gran Carrión y pisá la marca rosa.
Cuando llegues con el bote, disparale a todos los haitianos hasta que estés en tierra firme. Ahí, sin moverte, matá a todos (la Uzi tiene alcance y, a los que no alcanzás, les podés dar con el Sniper. Luego, recogé los tres maletines (si te falta uno, está en el muelle) y, por último, huí hasta el bar de los cubanos (ojo, que vas a tener muchas estrellas de buscado).

Misión 4: **Ultimatum.**
Efectivo: 10000.
(Se habilita cuando terminás las misiones de Auntie Roulet).
Llevá a Pepe a Litlle Haiti (o frente a la casa de Auntie Roulet) a robar un auto haitiano (Voodoo Car) (foto 9). Con el Voodoo Car en tu poder, andá un poco más arriba de la guarida de Auntie para encontrarte con tus compañeros de lucha. Avanzá un poco más y estacioná con tus amigos en la marca rosa. Luego, sin salir del auto, entrá a la guarida de los haitianos: salí del auto y entrá en el galpón (siempre matando a cualquier haitiano que se te cruce) y plantá la tres bombas (sólo parate en el círculo rosa) desde arriba hacia abajo (las del primer piso primero). Después, dirigite hacia la entrada del lugar (la parte de la reja) y, a la derecha, vas a ver que hay una escalera que te lleva al techo de la construcción lindera. Corré hasta la mitad y todo va a explotar.

AUNTIE ROULET

Misión 1: **Ratis molestos.**
Efectivo: 1000.
"Hay que hacer lo que la pitonisa dice, Neo...". Dirigite a Tarzán De Bonzai y Jackie Chan (con el helicóptero que está en el Hyman Condo) y descendé en una de las puntas de la terraza (no muy al centro porque las aspas pueden chocar con las paredes). Agarrá el maletín (foto 10) y, sin darle mucha bola al Sniper, subí a tu helicóptero y andá al próximo punto amarillo que aparece en el mapa. Como no tenés tiempo para llegar con el helicóptero (sólo un minuto), bajá de la terraza y afanate un auto para llegar más rápido. Tenés cuatro estrellas de buscado y los maletines que tenés que recoger son tres. Si se te acabó el tiempo, un poli tiene el maletín: ubicalo, eliminalo y recogé el maletín. Cuando termines, volvé a la casa de Auntie.

Misión 2: **Avioncito "volador".**
Efectivo: 2000.
Subí a la Top Fun que está en la orilla del río sobre la Av. El Gran Carrión. Con el avión a control remoto, tenés que reventar cuatro lanchas de los cubanos.
Los controles son:

- ⬇: *Elevar avión.*
- ⬅: *Girar el avión hacia la izquierda.*
- ➡: *Girar el avión hacia la derecha.*
- ⬆: *Descender el avión.*
- ▲: *Abandonar misión.*
- ●: *Soltar bomba.*
- ■: *Perder velocidad.*
- R2: *Entornar el avión hacia la derecha.*
- L2: *Entornar el avión hacia la izquierda.*

Manejar el avión no es como manejar el Dodo del GTA3. Apenas tires la primera bomba, todos los cubanos van a correr en sus lanchas. Perseguilos y aniquilalos (son los puntos amarillos en el mapa) (foto 11). Sólo tenés tres aviones, así que administralos bien. Si reventás las lanchas antes de que huyan, tenés que matar a los que quedaron en tierra.

Misión 3: **Algunas trampitas (a pegarle al patito).**
Efectivo: 5000.
Ubicá en el mapa a los cubanos. A la derecha hay un edificio: subí a él por la escalera que tiene atrás. Reventalos con tu Sniper (a los que tienen flecha). Si te ven, la misión termina.

Y hasta acá llegamos por hoy, estimados e inefables ladronzuelos y amantes del hampa. ¿Se creen que la estrategia se termina acá? No, no, no... Vuestro amigo Adrián "Peligro Púbico Nro. 1" (sí, púbico... no público) les tiene guardadas más sorpresas. Hasta la próxima.

Los innombrables tormentos que aquejan de manera constante tu existencia, tornándola miserable y cruel, están por terminar. Ya no más lágrimas. Ya no más golpes en las paredes. Ya no más gritos de desesperación, porque...

Está de nuevo en los kioscos la...

Club PlayStation

Nº 23

Un número que no te podés perder... ¿Por qué? Porque te quedarías sin todos los movimientos especiales para el *Tony Hawk's Pro Skater*, la estrategia completa del *Medal of Honor: Underground*, la primera parte de las estrategias del *Chrono Cross*, los secretos del *Tomb Raider*, más una nota imperdible sobre todos los chiches que esconde la PlayStation 2 y un informe especial sobre el *Silent Hill 2*. Y, por supuesto, una bocha de trucos para todos estos juegos...

- *All Star Tennis '99*
- *Bomberman Fantasy Race (Game Shark)*
- *Bubble Bobble*
- *Crash Team Racing (Game Shark... y de los otros también)*
- *Digimon World (Game Shark)*
- *Dragon Heart: Fire & Steel*
- *Duke Nukem: Planet of the Babes*
- *Final Fantasy VIII (Game Shark)*
- *Medal of Honor (Game Shark)*
- *Metal Gear Solid*
- *Nightmare Creatures II*
- *Rampage Through Time*
- *Spider-Man*
- *Spyro: Year of the Dragon*
- *Star Trek: Invasion*
- *Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins*
- *Tony Hawk's Pro Skater*
- *Tony Hawk's Pro Skater 2*

Conseguilla en tu kiosco a $4.50.-

Disponible sólo en la República Argentina.

SUPER PUNTAJE

Truco enviado por Nicolás Umana García / Mendoza.

Nuestro amigazo Nicolás nos ha hecho llegar este truco superútil para uno de los mejores RPG de todos los tiempos: Vagrant Story. Así es: ahora no vas a tener que luchar como un poseso para poder subir el nivel de tus armas, con lo crucial que esto puede llegar a ser a lo largo del juego. Lo único que vas a tener que hacer es agarrar un montón de muñecos y darles pa' que tengan...

Aumentar estadísticas de las armas (foto 01):
A lo largo del juego vas a encontrar unos "maniquíes" que representan a las distintas clases de enemigos. Estos muñecos no están al dope: te permiten aumentar el nivel de tus armas. Con un arma cualquiera, dale un golpe a un maniquí (siempre de a uno). Los puntos van a subir de acuerdo a qué muñeco estés golpeando. Para poder ver qué puntajes suben o bajan, andá a Options y poné "On" en Weapon Stats (para verlos, primero tenés que llegar a la entrada de la Catedral, esa gran "casa" al final del juego... aunque a algunos de ellos (como los humanos) los podés ver antes. Los maniquíes de cada especie están ubicados en los siguientes lugares:

Beast: *The Dark Tunnel en Abandoned Mines B1* ***(foto 02).***
Human: *Black Market of Wines en Wine Cellar* ***(foto 03).***
Undead: *Hall of Sworn Revenge en Catacombs* ***(foto 04).***
Phantom: *From Boy to Hero en City Walls North* ***(foto 05).***
Dragon: *The Boy's Tranging Room en City Walls South* ***(foto 06).***
Evil: *Gharmes Walk en Town Center East* ***(foto 07).***

Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Si tus neuronas ya no dan abasto tratando de dilusidar ese enigma que te carcome y te obliga a pasar largas noches en vela, haciendo que la falta de sueño y el desgano mermen tu rendimiento laboral o escolar y, lo que es peor (mucho peor), tus dedos no respondan a los mandos de tu joystick para Play... quedate tranqui, que nosotros estamos acá, cual angelical escuadrón de salvamento de video-adictos.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina* o a nuestra casilla de e-mail: *correo_cp@maydaycomics.com*
Las respuestas a los mensajes que nos hagan llegar vía e-mail van a ser publicadas en estas páginas de Correo Club Play.

PAULA ANDRADA (14)
Capital Federal.

Hola, Club Play:
Soy Pato, de 14 años. Compro la revista desde el año pasado (...) Les quiero preguntar algunas cosas...

1) ¿Cómo mierda es eso del Game Shark? ¿Vos escribís los códigos o hay que usar los que están ahí?

2) ¿Están todos los trucos de los juegos que están? ¿Se pueden agregar juegos? Todo en el CD. Digan cómo. ¿El CD es el mejor?

3) ¿Me pueden decir los juegos que hay, de plataforma y todo eso? Den los ejemplos.

4) Los Megaman, ¿qué son? ¿Por qué no se ven igual a los Crash?

5) ¿Salió otro Castlevania después del Castlevania Symphony of the Night? ¿Es igual al anterior? ¿Está bueno?

6) ¿Qué tipo de juego es el Galerians? ¿Está bueno?

Bueno, ya están todas las preguntas. Me dejo de romper las pel... ¡¡Chau!!

Club Play: Bienvenida a la revista, Pato.

1) Lo que tenés que hacer es ingresar en el Game Shark los códigos que te damos en la revista.

2) Si tenés el cartucho, podés agregar juegos que se van a salvar automáticamente en el mismo cartucho. Si tenés el CD, vas a tener que grabarlos en la Memory Card.

3) Los géneros que hay se podrían clasificar a groso modo en Plataformas (ej.: Crash Bandicoot, Oddworld, Megaman), Acción en 1ra. Persona (ej.: Quake, Medal of Honor, Alien Resurrection), Acción en 3ra. Persona (ej.: los RE, los GTA, los Tomb Raider), Arcade Deportivos (ej.: los Need for Speed, los FIFA), Simuladores Deportivos (ej.: los Gran Turismo, los Winning Eleven), RPG (ej.: los FF, Chrono Cross, etc.), Aventuras Gráficas (ej.: Dracula, Necronomicon, Ark of Time) y Arcades de Ingenio (ej.: Bust-A-Move, Worms). Después, hay subclasificaciones, como 3D o 2D, por ejemplo.

4) Los Megaman son juegos de Plataformas. No se ven igual a los Crash porque son 2D y no 3D (que sean de plataformas, no significa que tengan que usar el mismo enfoque o cámara).

5) Sí: el Castlevania Chronicles. Pero, en realidad, es más viejo que el Symphony, porque se trata de una versión del viejo juego para SNES.

6) El Galerians es un "híbrido". Se trata de un juego de Acción en 3ra. Persona, pero que además tiene elementos de Aventura Gráfica y de RPG. Y sí: está muy bueno.

Te mandamos un gran saludo, Paula.

MATÍAS BATAGLIA (11)
Merlo, Buenos Aires.

Hola, capos de la Play:

1) ¿Qué juego me recomiendan de deportes de agua?

2) ¿Qué quiere decir P.V.P?

3) ¿Qué puntajes les dan al Metal Gear Solid, al Final Fantasy VII, a los Medal of Honor 1 y 2 y al Digimon 1? Los míos son MGS: 9,50 / FFVII: 9,10 / MoH: 8 / MoHU: 9 / Digimon: 9,25.

4) ¿Qué Play les copa más: la 1 o la 2?

Aguante Limp Bizkit, Red Hot Chili Peppers, Gorillaz y Avril Lavigne. Aguanten las minas de Rebelde Way y Pampita.

Publiquen mi carta por favor y aguante Independiente.

Club Play: 1) A nosotros nos gustan El Bombero Loco Unlimited, Chapa Chapa en Chapadmalal y Vertical on the Bidet. Pero también tenés el Dead in the Water (lanchas), o cualquier juego de surf. En realidad (y esta es una opinión que Adrián y yo compartimos), los juegos que se han hecho sobre deportes náuticos no son gran cosa.

2) Precio de Venta al Público.

3) Mis puntajes son MGS: 8 / FFVII: 9 / MoH: 8,50 / MoHU: 8 / Digimon: 4 (no es un mal juego, pero a mí mucho no me gustó). Según Adrián... MGS: 10 / FFVII: 9,50 / MoH: 9 / MoHU: 9,50 / Digimon: 7,60.

4) La PS2 es impresionante

Correo Club Play

por razones ya por todos conocidas. Pero la PSX es una verdadera leyenda y creo que le tengo más cariño.

¡¡Eso: aguante el Rojo!!

GUIDO FERRARI (12)
Capital Federal
¡Hola, ídolos de la Club PlayStation!:

Los sigo desde el #29 y ya son mis ídolos. Antes leía otras revistas aburridas, pero esta es genial. Bueno, pasemos a las preguntas antes de que mi mamá se enoje y me haga hacer la tarea...

1) ¿Hay títulos de Tennis Smash Court para la Play 1?

2) ¿Van a hacer otro torneo de Winning Eleven?

3) Por favor, por favor: ¿me pasan algún truco de The Road to El Dorado? ¿Y la estrategia para cuándo?

4) ¿Cómo se sacan los otros trajes en el RE3 que no sean los que te dan cuando terminás el juego?

5) ¿Me pasan, por favor, el Game Shark versión siete del FFVII?

Chau, no los jodo más.

Club Play: ¿Cómo anda, amigazo? ¿Vio que su carta está publicada?

1) Si vos te referís al Smash Court Tennis Pro Tournament para PS2, te aclaramos que no va a salir para PSX. Y si te referís al Anna Kournikova Smash Court Tennis 2, fue anunciado hace ya mucho tiempo pero nunca pasó nada.

2) Lo más probable es que no (lástima).

3) En esta sección no te lo podemos pasar. Pero voy a hablar con Adrián para ver si lo publicamos en algún próximo número (lo mismo para la estrategia).

4) La cosa es que los únicos trajes alternativos que hay se habilitan luego de que terminás el juego.

5) Ya hemos publicado muchos códigos de Game Shark para el FFVII. Por ejemplo en la Club Play #37 (para la versión en español). Chau, Guido. Un saludo.

CHRISTIAN GULISANO
Capital Federal
Fantabulosa Club Play:

¡Así se hace! Loco, era hora de que volvieran (...) Paso a hacerles sólo una pregunta, pero esperando que me la respondan detalladamente... ¿Cómo hago para ver películas en mi querida PSOne?

Por favor, respóndanme ya que es un tema que a mí y a muchos otros nos interesa.

Good Bye. Dejo mi mail para que los fans de Jamiroquai y de la Play me escriban: jamiroquai@intrada.com.ar ¡¡Club Play: lo más mejor, canejo!!

PD1: ¿Podrían poner una fotito de Jamiroquai?

PD2: Esto va pa' vos, Adrián. Como bajista, ¿qué puntaje le colocarías a Stuart Zender, ex integrante de Jamiroquai? Ya sé que es una pregunta descolgada, pero me interesa saber la opinión de un profesional del bajo.

Club Play: Antes que nada, disculpá que hayamos tenido que recortar tu carta, pero nos llevaba mucho espacio transcribirla toda. Esperamos que sepas entender, Christian.

En cuanto a tu pregunta, lo que tenés que hacer es, en una PC, cambiar el formato de la película por los formatos Mov o Mpeg (hay muchos programas que te permiten hacer esto; el Quick Time, por ejemplo, te permite usar el formato Mov). Después, conseguite un codificador (que podés comprar o bajar de internet) que te permita cambiar el formato nuevamente, esta vez a VCD (Video CD). De todas formas, existen locales en donde te venden películas ya listas para la PSX (autoejecutables), si no necesitas el VCD Player (para PSX). Un abrazo.

PD1: Tu mail está publicado y la foto de Jamiroquai también.

PD2: Según Adrián, el tipo es un capo: le da 8 puntos.

WALTER BOGADO (17)
Banfield, Buenos Aires.
Muchachotes y muchachot...

Epa... casi me mando una grosería, che. ¿Cómo andan, capos? Yo estoy acá, escuchando un poco 'e cumbia y pensando algunas preguntas, como por ejemplo...

1) ¿Existen trucos para el 1on1 Basketball?

2) ¿Cómo hago para tener la pistola de Duke Nukem?

3) ¿Me cuentan alguna novedad para mí solo de PS1?

4) Idea: "MusicStation", una sección en donde publicar las letras de los temas musicales de los videojuegos. Por ejemplo, 19.2000 de Gorillaz (FIFA 2002). ¿Qué tul?

Bueno, los dejo porque estoy con una amiga dándo-

Correo Club Play

le... uy, perdón. Los dejo porque estoy con una amiga. Dándoles saludos, me despido (je).
PD: Aguante la gris y la mulata.
Ale: el dibujo es una simple joda.

Club Play: ¿Cómo va, Walter? Raro que esta vez no hayas pedido una fotito de Meg Ryan (¿ya se te pasó el metejón?).

1) Como haber, seguro que hay. Pero se trata de un juego muy viejo. Vamos a ver si publicamos algo más adelante.

2) Pedísela, a ver si te la presta un ratito (je, je).

3) Mi sobrinito (Franquito) se hizo pis sobre la PSX de mi hermano y ahora no le anda.

4) No es mala la idea. Por ahí hacemos algo al respecto (siempre y cuando no nos cobres por derechos de autor).

Saludos a vos y a tu amiga. Y el dibujo está sensacional: nos cagamos de risa una semana entera (ya te viá agarrar).
PD: Un saludo del Toti, otro del Cuqui y dos del Rolfi (eso, sin contar el de Pablito Cuba y otro saludito más del Cuqui).

MATÍAS PASSACQUA
Villa Celina, Buenos Aires.
Querida Club Play:
1) ¿Podrían pasar la estrategia del Digimon World 3?
2) ¿Va a salir el Twisted Metal Black para PS1?
3) ¿Adrián Carrión va a ir al torneo de Winning Eleven en La Cueva?
4) Según lo que me dijeron, el Necronomicon es una porquería. ¿Es así?
5) ¿Es verdad que la lectora de la Play se gasta?
Bueno, no rompo más. Por favor, publiquen mi carta.

Club Play: 1) Dentro de muy poquito va a haber novedades. Es uno de los juegos que tenemos en carpeta.

2) No.

3) Sí. Así que preparen las lapiceras porque les va a firmar autógrafos a todos los presentes.

4) Para mí, no. Es cierto que no a todo el mundo le gustan ese tipo de juegos, pero no es una porquería. Si te gustan las Aventuras Gráficas, es un juego más que aceptable (aunque, en mi opinión, se pudo haber aprovechado mucho más el exquisito universo de Lovecraft).

5) Y, bueh: todo aparato tiene una vida útil. Nada dura para siempre.

Tu carta está publicada. Te mandamos un gran saludo, Matías.

ALEJANDRO LICCIA (15)
Lomas de Zamora, Buenos Aires.
Hola, genios de la Club Play:
¿Cómo están? Antes que nada, quiero agradecerles por seguir haciendo esta genial revista. ¡¡Aguante la Club Play, loco!!
1) ¿Cuál es, según ustedes, el mejor Resident Evil para PSOne?
2) ¿Cuánto puede salir un Game Shark versión 5.0?
3) ¿Qué puntaje le dan al Spider-Man 2? ¿Y al Galerians?
4) ¿Me recomiendan el Alone in the Dark IV? Yo tengo el Alone III para PC y no es gran cosa.
Muy bueno el nuevo logo... aunque, con el fondo blanco y las letras rojas hubiese quedado rejoya.
Nada más. Un saludo grande a todos los genios que hacen la revista.
PD1: River, la Club Play y Charly García orgullo nacional.
PD2: ¿Puede ser que pongan una foto de Jill abajo de mi carta?
PD3: Ale, sos un capo ¡¡Aguante, tocayo!!

Club Play: Estimado Alejandro. Es un placer tenerlo en nuestras páginas. ¿Alguna vez le dijeron que tiene un nombre muy bonito? (Je).

1) El Resident Evil 2.

2) Si lo querés comprar en cartucho, te sale entre 60 y 70 pesos. Si querés la versión CD, vas a tener que garpar unos 50 pesos (siempre hablando de las versiones legales y no las piratas).

3) Al Spider-Man 2 le doy 5 puntos y al Galerians, 8. Pero, claro: esta es sólo mi humilde opinión.

4) Por supuesto que sí. Si ves alguna imagen del juego, te vas a dar cuenta de que entre el III y el IV hay un abismo de diferencia (existen como diez años entre la salida de uno y de otro).

La fotito que pediste de Jill está junto a tu carta. Un gran saludo... ¡¡y aguante Ale!!

NOELIA G. MARÍN (21) San Justo, Buenos Aires
¡¡¡Hola gente linda!!! Como siempre, me compré la Club Play y mientras iba a mi casa leía la sección correo, cuando de repente... ¿es una agresión ésto? (...) Quisiera responderle a Cristian Almirón (Club Play #5).
Cristian, veo que tenés varios problemas:
- La sección Gallery me parece

Correo Club Play

muy buena ya que (...) no todos tienen una PS2 y creo que disfrutan cuando ponen esas imágenes (...).
- Con respecto a RVM, la revista te contestó muy bien pero voy a ser sincera: no me gusta para nada pero los entiendo porque, por lo que se puede ver en el correo, sólo escriben chicos y creo que recién ahora se dan cuenta de que también hay chicas que gustan de la Play y de esta hermosa revista. Así que aprovecho y hago un pedido: que nos recreen la vista a las mujeres o, por lo menos, háganlo por mi madre, que también mira la revista (preferentemente los muchachos de FF8 en paños menores).
(N. de la R.: No te pierdas el próximo número de Club Play, que viene con sorpresita...).
Paso ahora a la razón real de mis líneas. ¿Cuál es la verdadera razón de tu agresión, Cristian?, ¿Es porque soy mujer? ¿Porque gané un concurso? (...) Si es esta la verdadera razón de tu queja, tenés un serio problema de discriminación (...). Si es porque aparecí en el correo y dije quién era, entonces es envidia (y seguimos destruyendo a la humanidad). Creo que cada uno tiene un talento, sea cual fuese, y (...) a mí me lo reconocieron y premiaron. Eso me hizo sertir orgullosa de lo que hago, me dio ganas de seguir adelante (...).
Si hacemos caso a lo que decís, entonces no se deberían publicar cartas de gente que ya ha escrito antes pero, como esta es la mejor revista, ellos no hacen esa discriminación. AGUANTE CLUB PLAY.
Por otro lado, no me creo ni más ni menos inteligente por haber ganado un concurso, ni soy más o menos ingeniosa al hacer mis cartas. Escribo y hago lo que siento (...). Los toques de humor o ironía en mis cartas son para (...) darle un toque de alegría, porque si me quiero poner triste veo el noticiero o por mi ventana y veo la realidad cotidiana (...).
Los felicito a ustedes por la respuesta coherente que le dieron. Espero no haber molestado a alguien más por el simple hecho de ser mujer y escribirles. Desde ya les agradezco las oportunidades que me dieron y, sobre todo, los amigos. Por mi parte voy a seguir jugando Play, haciendo música y escribiéndoles, porque los quiero y son parte de mi mundo. Si a alguien le molesta preferiría que no ponga a los lectores y al staff de por medio y me lo diga: ya saben mi mail (Club Play #3). Y si, por otro lado, quieren ser mis amigos/as también pueden hacerlo.
Sin más, me despido de todos ustedes. Besos al staff y a mis amigos por correo. Hasta el próximo mail.

SERGIO, Capital Federal.
Hola amigos de la Club Play. Es la primera vez que les escribo y quería felicitarlos por la revista que hacen. Es, indiscutiblemente, la mejor del país porque no se olvida de la gente que todavía tiene la PS One y no puede comprarse la Play 2. Sigan así que van hacia la cima. No puedo evitar felicitar en especial al gran Adrián, que día a día encuentra mis soluciones y las de muchas personas. ¡Aguante Adri! Y no me olvido de Alejandro Prieto.

¡Sigan así! Aguante "La Cueva".

MARIA CRISTINA BARBAGELATA (59)
San Miguel, Buenos Aires.
Hola, Dioses de la Play:
Soy una abuela de 59 años y aunque no lo crean soy re-re-fanática de la Play, pese al reproche de mi hija mayor, que le gustaría que viviese tejiendo u otras yerbas, propias de mi edad.
Jugué a TR (todos), RE Dino Crisis, PE 1 y 2 (por supuesto), SH, Galerians y muchos otros de este tipo.
1) Fanáticos de RE: existe un video que se llama El Huésped Maldito. El que lo jugó se va a encontrar con muchos de nuestros amigos. Es una mezcla de RE 1 y 2, y por el final se viene Nemesis.
2) Adrián: ¿para cuándo la estrategia del Evil Dead (Hail to the King)? ¡Dale, son 59 años!
3) Reproche sobre el Fear Effect: la estrategia me costó #$%@&!! ¡Hay muchos puntos que son un reverendo despelote! Hay que seguir los instintos.*
4) Los amo a todos: desde el que crea hasta el último de la redacción.
PD 1: Si crean algo para gente mayor de 55 años: ¡¡¡Presidenta yo!!!
PD 2: En PE 2, en Mojave Desert noche, después de agarrar el bidón (foto 26), hay un armario que tiene un secreto. ¿Qué número es?
PD 3: Mi dirección es R. de Triana 2373, C. P. (1663), San Miguel y mi teléfono: 4455-6839. Respondo lo que pueda sobre juegos de terror, supervivencia, etc.
¡Chau!

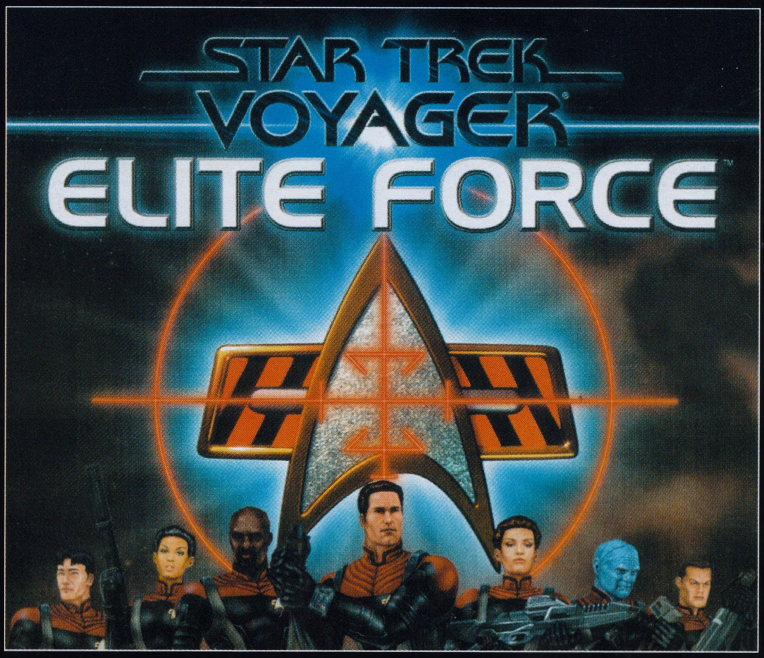
Club Play: ¡¡Hola, M. Cristina!! Sin dudas, tu carta se destaca entre todas (sin que nuestros demás lectores se nos pongan celosos). Seguro que sos la abuela que a todo el mundo le gustaría tener.
2) Haremos lo posible para que no pasen otros 59 años, ja ja.
4) ¡¡Gracias!!
PD 1: ¡¡Desde ya!!
PD 2: El número es el 4487.
PD 3: Adrián, metele gamba porque M. Cristina te va a sacar el laburo... club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

club play

Devil May Cry

La saga de Star Trek, prolífica como pocas tanto en televisión y cine como en videojuegos, siempre ha hecho fundamental hincapié en la atmósfera asfixiante de las naves, los efectos especiales y escenarios y personajes creíbles gracias a una calidad visual soberbia.



El espacio exterior y sus profundos secretos son un ambiente perfecto para dar rienda suelta a toda la creatividad que los videojuegos proporcionan. Y si, además, están realizados con el detalle y la exquisitez de Silpheed: The Lost Planet, podés estar seguro de que te encontrás frente a una excelente muestra de calidad gráfica.

La mujer que estabas esperando. Esa chica que te encegueció de amor apenas la viste. Que te empalaga con besos y palabras dulces. Que te acompaña, te comprende y te hace las milanesas como a vos te gustan. Esa chica que es la ideal para presentarle a tus viejos... y lo más lindo de todo es que, cuando se quedan los dos solitos, te mira fijo y te dice...

¡Vení que te destrozo, papurri!

Ay...

Clásicas

club play

Porque lo pasado nunca está pisado

"¿Te los perdiste? Lero, lero". Pero, che... qué falta de respeto. Pensar que hay revistas que te encajan esta respuesta en la jeta cuando les pedís por ese truco que te puede salvar la vida pero que, lamentablemente, ellos publicaron vaya a saber uno cuántos años atrás.
Pero, tranqui... en la Club Play somos primero jugadores de videojuegos y después laburadores (je). Y por eso sabemos lo que significa perderse un truco. Y por eso creamos esta sección. Y por eso te damos de vuelta los trucos que te perdiste (por despistado, nomás). De nada, fiera...

Grind Session

Un Master Code de aquellos... bueh, en realidad, todos los Master Codes son bárbaros, porque te dan acceso a todos los trucos que esconde el juego. Y este Grind Session no es la excepción...

Master Code: En medio del juego, presioná pausa y presioná ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

Si hay una saga que ha acaparado la atención de millones de fans en todo el mundo y cuyo éxito continúa incluso hasta nuestros días, esa es sin dudas la de Gokuh y sus bolas (bueh, las del dragón). Y este éxito también se ha hecho presente en los videojuegos con joyas como este Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22.

Modo Ultimate Battle 27: En la pantalla de título, luego de la escena animada, presioná ↑, ▲, ↓, ✕, ←, L1, →, R1. Un sonido va a confirmar si lo hiciste bien. Ahora, en vez de 22 personajes, vas a tener 27 (por eso lo de "Battle 27", ¿vistessss?).

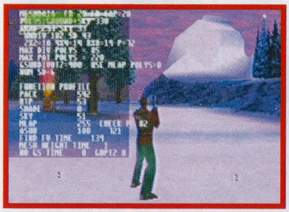
Hot Shots Golf 2

¿Te cabe el golf? ¿Te gusta darle palazos furibundos a una pobre pelotita blanca que no te hizo ningún daño? Bueh, si andás con problemas de Green, Fairway y Bunkers, con este truquín solucionás todo...

Master Code: Ingresá como password el código **2GSH**.

007: Tomorrow Never Dies

Elegante, fino, con estilo... no, no se trata de Ante Garmaz, sino de James Obdulio Bond, el más letal y seductor agente secreto de todos los tiempos (¿Cómo? ¿No sabías que su segundo nombre era Obdulio? Y... se entiende que no lo quiera divulgar, ¿no?).



los enemigos: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, **Select**, **Select**, ■, ■.

Mostrar límites de movimiento: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■.

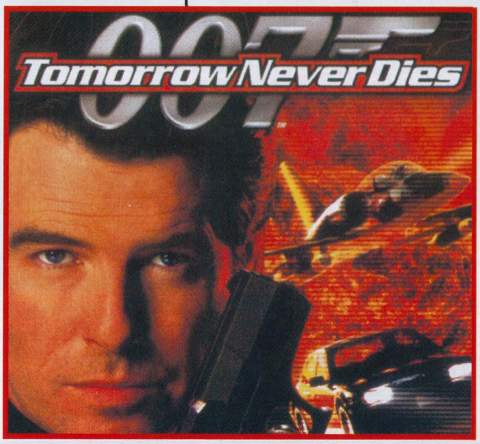
Modo Debug: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, L2, R2.

Sin Piso: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, **Select**, **Select**, ●, ●.

Cámara Tramposa: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, R2, R2.

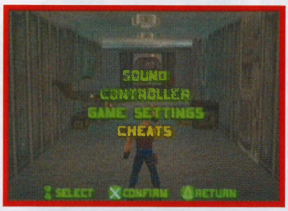
Mover objetos al caminar: Durante el juego, poné pausa y presioná **Select**, **Select**, ●, ●, **Select**, **Select**, ▲, ▲.

Sacar todos los objetos, excepto

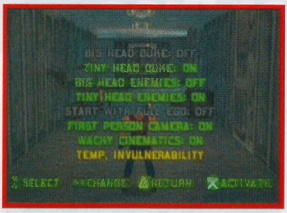


Duke Nukem: Planet of the Babes

Un muchacho fortachón, valiente y con poco cerebro (no hay que ocultar la verdad, aunque duela) que ha decidido poner fin a la amenaza alienígena... para poder levantar a cuanta minusa se le cruce.



Master Code: En la pantalla de Cheats, presioná **L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ■,** **■, ■, ■, Select, Select, Select, Select** (uff...).



Quitar Secuencias de FMV: Presioná **L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●,** en la pantalla de Cheats.

Mirar Final: Presioná **●, R2, L1, ■, L2, ✕, R2** en la pantalla de Cheats.

Vista en Primera Persona: Presioná **L2, R1, L1, R2, ●, ✕, ■** en la pantalla de Cheats.

Enemigos Cabezones: Presioná **✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕** en la pantalla de Cheats.

3Xtreme

Formidables vehículos capaces de viajar a velocidades aterradoras... Un deporte en el cual sólo los más osados triunfan... a menos, claro, que tengas los trucos que te da la Club Play...

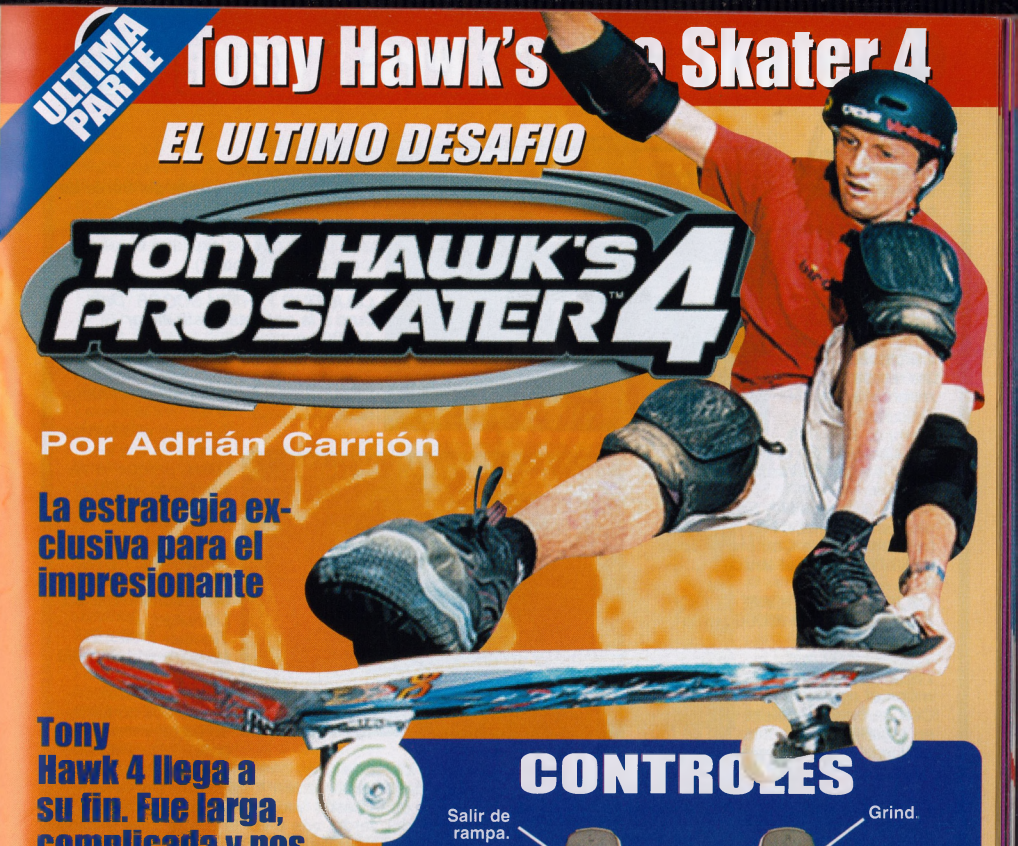
Trucos Varios: Para ingresar cualquiera de estos códigos, ubicate sobre la opción Memory Card. Presioná ← o → para ubicarte sobre la opción códigos y presioná ✕. Luego, Ingresá estas passwords.

Todos los personaje humanos: RATPACK
Todos los personajes monstruos: SCREAM
Todos los personajes: GENEPOOL
Todas las pistas de Freestyle: TRIXXY
Jugar como Red: REDCAR
Jugar como Blue: BLUECAR
Jugar como White: WHITECAR
Todos los autos: SMOKEY

ULTIMA PARTE

Tony Hawk's Pro Skater 4

EL ULTIMO DESAFIO

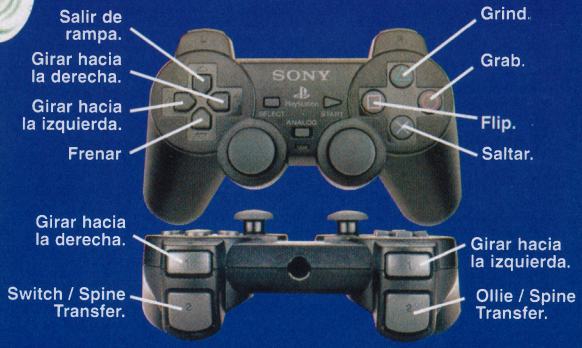


Por Adrián Carrión

La estrategia exclusiva para el impresionante

Tony Hawk 4 llega a su fin. Fue larga, complicada y nos hizo sudar sangre, pero acá está. Toda bien completa y detallada para que saques hasta el color de los calzones de los programadores, je...

CONTROLES



SHIPYARD

OBJETIVO 1: OIL SPILL. Derribar los 5 tambores de aceite.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: A la izquierda del contenedor que tiene una rampa arriba color verde.
A tu derecha hay dos tambores, uno a cada lado de las rampas que miran hacia el agua (foto 1). El tercero está entre el contenedor verde y el ocre (los dos tienen una rampa en la parte de arriba). El cuarto está dentro de la casita a la izquierda del contenedor verde con rampa arriba. Por último, en la parte izquierda del nivel, hay una grúa (donde no hay botes) y debajo de ella está el últi-

Tony Hawk's Pro Skater 4

mo barril. Sería detrás de la construcción 1 (la del medio es la construcción 2 y la de la derecha es la 3).

OBJETIVO 2: OVER THE WATER. Hacé un 360 Cannonball entre las rampas que miran al agua.
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En la punta más al norte de las dos rampas que miran al agua.
Más fácil, imposible. Saltá desde una rampa y hacé R1, R1, →+● (no hagas ni No Comply, ni Boneless ni nada por el estilo).

OBJETIVO 3: ROOKIE SCORE. Skateando, hacé 85000 puntos.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Entre las rampas que miran al agua y la construcción 3.
Con un buen Boneless+R2 metete en alguno de los botes; así es muy fácil llegar y no tenés que ser muy creativo.

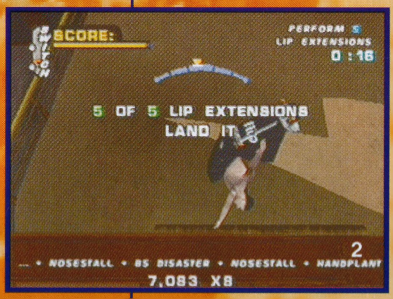
OBJETIVO 4: SKATE. Agarrá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la piletita que se forma con MCs en el techo de la construcción 1.
S: Sin salir de la pileta en la que estás, está en el MC que no mira al agua.
K: Sin salir de la pileta, está en el MC que mira al agua.
A: Subí por la rampa que tiene la construcción 2 (la del medio) y la vas a ver en el balcón de la derecha.
T: Subí por la rampa que tiene la construcción 2 (la del medio) y la vas a ver en el balcón de la izquierda.
E: En el balcón de la izquierda de la construcción 2. La vas a ver flotando en el aire. Podés agarrarla fácilmente si venís haciendo Grind y después saltás hacia la letra.

OBJETIVO 5: HIGH COMBO SCORE. Boludeando, hacé 120000 puntos antes de que se te acabe el tiempo.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el bote de la izquierda.
Estás en el lugar indicado para pasar este objetivo. Disfrutalo.

OBJETIVO 6: WET NOSE. Hacé 5 Lips Extensions

Dificultad: 2.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En la parte del frente de la construcción 1.
Hacé la técnica "ladri" en cualquier lado (cosa que ya expliqué en el número pasado) (foto 2).

OBJETIVO 7: HIGH SCORE. Dale duro a la patineta hasta sacar 150000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Enfrente del contenedor ocre.



Tu mejor opción (por ahora) es ir a los botes, porque te va a ser más fácil pasar el objetivo ahí.

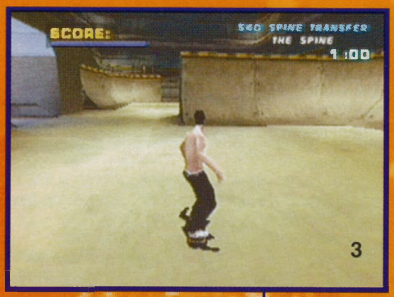
OBJETIVO 8: MANAGERIAL KEYS. Recoger las 5 llaves de la administración.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Debajo de la grúa.
La primera está entre los dos contenedores (el verde y el ocre). Otra está en uno de los botes. Hay otra en la pileta que está arriba de la construcción 1. Si seguís por la izquierda de la casita que está a la izquierda del contenedor verde, vas a ver la cuarta llave encima de un cable. La última está en uno de los balcones de la construcción 2. Pasar esta misión va a abrir una puerta para ir al depósito.

OBJETIVO 9: SKATE-HARD. Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 2
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Arriba de la construcción 3.
S: Apenas empieces, está por encima de las rampas que miran al agua, en un cable.
K: En la construcción 2, justo en uno de los balcones.
A: Subiendo por la rampa que une la construcción 2 con la 3.
T: Está entre los contenedores con rampa encima (el verde y el ocre). Tenés que saltar con Boneless+R2 para agarrarla.
E: Encima de las rampas que miran al agua (al lado de la S).

OBJETIVO 10: PRO SCORE. Abrite camino hacia los 260000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Cuando pases el objetivo 8, se va a abrir un pasadizo entre los dos contenedores con rampas arriba (el verde y el ocre). En el pasillo hacia el depósito está la moneda.
El nuevo lugar (el depósito) ahora es tu as bajo la

Tony Hawk's Pro Skater 4

manga a la hora de hacer puntajes altos. Acá tenés todo lo necesario para hacer hasta 1 millón de puntos si querés.



OBJETIVO 11: 540 SPINE. Hacer un Spine Transfer con 540º de giro.
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En el depósito.
El Spine Transfer lo tenés que hacer entre los dos CCs que están opuestos **(foto 3)**. Hacé **R1, R1, R1, R2** en ese orden y no hagas Boneless.

OBJETIVO 12: PRO COMBO SCORE. Ingeniátelas para conseguir 260000 puntos en un combo.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el depósito.
Mucho Revert+Manual y no es mala idea tener un Anticasper como especial. Obviamente, deberías quedarte en el depósito porque las cosas las tenés muy cerca y no tenés que depender mucho de tu balance sino de tu rapidez para la creación.

OBJETIVO 13: OVER THE RAFTERS. Hacé un Kickflip saltando de una viga a la otra.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el depósito, en el primer piso.
Seguí derecho como estás y saltá a la plataforma de concreto que está pegada a la pared (Boneless+Manual-+Grind), mantené el equilibrio y hacé Wallride-+Grind para subir al caño que está arriba. Repetí el proceso hasta subir a la terraza (dejá de hacer Grind y caé en la plataforma frenando). Sin moverte de donde estás, girá y vas a ver dos plataformas que se miran: éstas son las famosas vigas. Hacé Grind en uno de los lados de la viga **(foto 4)**, saltá a la siguiente haciendo un Kickflip en el aire y caé con Grind. Hacé lo mismo del otro lado de la viga, aterrizá en cualquier plataforma correctamente y ya está.

OBJETIVO 14: COMBO. Juntá las letras C-O-M-B-O sin romper la línea.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En el depósito.
Es muy parecido al objetivo anterior. Tenés que subir a la terraza de la misma manera (en el camino vas a ir agarrando las letras casi sin querer). En la terraza, luego de agarrar la B, seguí haciendo Grind para agarrar la última O que está entre las dos vigas.

OBJETIVO 15: EXTREME SCORE. Luchá por los dolorosos 350000 puntos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Arriba de la construcción 3, en el techo.
Podés ir a los botes, o podés ir al depósito haciendo combos en el camino. Esto es mucho más fácil que Sick Combo Score, así que andá practicando (¡¡¡usá la técnica ladri!!!).

OBJETIVO 16: SICK COMBO SCORE. Ahora te quiero ver haciendo un combo de 350000.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En donde comenzás el nivel.
Tu salvación es el depósito. No te olvides de que las especiales no multiplican pero sí dan muchos puntos no divisibles porque estás en combo. Para que veas que no es imposible en el Tony Hawk's Pro Skater 4, mirá los puntitos que hice yo haciendo este mismo objetivo **(foto 5)**.

OBJETIVO 17: COMBO HARD. Juntá las letras C-O-M-B-O haciendo un combo.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Al comienzo del nivel.
Es fácil de explicar. Tenés que subir al caño rojo que está mirando al mar (C), mantené el balance y saltá cayendo con Grind en los siguientes bloques

de concreto (son 2). Hacé Wallride para agarrar la O y llegar saltando a las tres plataformas que están más adelante [Bongalow Hero]. Cuando llegues al caño amarillo (M), no intentes doblar: haciendo Grind el skater dobla solo. Saltá hacia abajo (siempre seguí derecho a donde estás), seguí haciendo Grind (sin saltar; no hagas nada raro, siempre andá con un 50-50 para no perder estabilidad) hasta que veas un bote (B). Saltá derecho para hacer Grind en el borde y mantené el balance hasta que veas el otro bote (que no se te ocurra saltar en la curva; no te caes al agua porque el personaje dobla con el Grind solo). Cuando veas el otro bote, saltá hacia la última O y caé correctamente para pasar el objetivo (guarda, porque en el final, si no saltás antes, la curva te va a hacer saltar para cualquier lado).

OBJETIVO 18: HORSE. ***Cumplí todos los objetivos sin ganarte las letras H-O-R-S-E.***
Dificultad: ***3.***
Tiempo: ***0:20 min.***
Localización: ***Arriba de la construcción 1.***
Los puntajes que tenés que superar son: 30000, 45000, 60000, 80000 y 100000.

OBJETIVO 19: ENCONTRAR EL CASSETTE ESCONDIDO.
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***-***
Localización: ***-***
Está en el techo de la construcción 2, en la parte que apunta al depósito. Para subir, hacé Wallride+Grind desde el primer piso.

OBJETIVO 20: COMPETITION. ***Hacé el mejor puntaje en dos de los tres rounds reglamentarios.***
Dificultad: ***3.***
Tiempo: ***1:00 min.***
Localización: ***En la puerta del depósito.***
Para sacar un buen puntaje, tenés que hacer más de 350000 puntos.

ITEMS:
Track de música oculto: Se encuentra en el techo de la construcción que está a la izquierda de la casita (a la izquierda del contenedor verde).
Deck: Encima de la viga que sostiene la grúa. Podés llegar a ella saltando desde la pileta que está en el techo de la construcción 1. Con un Boneless+R2 es más que suficiente.

SEWERS (Por Fin)

OBJETIVO 1: ROCKIE SCORE. ***Hacé lo tuyo por 100000 puntos.***
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***2:00 min.***
Localización: ***En el área donde empezás (la vamos a llamar área del Spine, porque tiene un Spine Transfer en el centro).***
Si llegaste hasta acá y me decís que te cuesta sacar 100000 mugrosos puntos, dedicate al waterpolo.

OBJETIVO 2: SKATE. ***Recogé las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.***
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***2:00 min.***
Localización: ***En el área Spine al lado del MC que está pegado a la alcantarilla.***
S: En el CC que está al lado tuyo.
K: En el Rail de madera que está en el centro.
A: En el Spine Transfer que está en el centro.
T: A un costado del Spine Transfer, en el aire. Tenés que hacer Boneless+R2 para alcanzarlo.
E: Arriba de los CCs pegados a la misma pared que la alcantarilla verde, hay unos caños. Entre uno de ellos está la E.

OBJETIVO 3: HIGH COMBO SCORE. ***Hacé 150000 puntos en un combo.***
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***0:20 min.***
Localización: ***Contando desde el área Spine, seguí por el túnel que está iluminado de azul, vas a aparecer en un área con muchos CC (a este área la vamos a llamar Activision O2: en el centro tiene una pileta que dice Activision O2). El objetivo está en la parte de atrás de la pileta.***
Estás totalmente libre de elegir a dónde ir. Todos los lugares son muy grosos y aptos para la creación de combos interminables. ¡Que te diviertas!

OBJETIVO 4: KICKFLIP SPINE TANSFER. ***Hacé un Kickflip en el Spine que tenés al lado.***
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***1:00 min.***
Localización: ***Viniendo desde el área Spine, cuando aparezcas en el área Activision O2, vas a ver que hay dos MC arriba de un CC que está a un costado de la pileta. Subí al de la izquierda haciendo Vert+R2.***
En el Spine de al lado (o sea, la unión de los dos MC), hacé un Kickflip (←+■).

OBJETIVO 5: GRIND THE HALLS. ***Hacé un Grind completo por los caños de los tres túneles que hay.***
Dificultad: ***1.***
Tiempo: ***0:30 min.***
Localización: ***Al lado del túnel azul en el área del Spine Transfer.***
Es muy fácil. Los tres túneles tienen un caño adentro (como si fuera una baranda). Hacé un Grind por esa baranda hasta que te pague el Gap en los tres túneles. Si no te paga el Gap, es por-

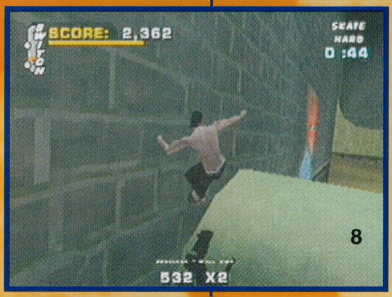
Tony Hawk's Pro Skater 4

que agarraste muy tarde el Rail [Access Tunnel A] [Access Tunnel B] [G And War Grind].

OBJETIVO 6: SAVE THE RATS. Reventá las latas de veneno para salvar a las ratas.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el MC de madera que está en el área Activision O2.
En el área Activision O2 hay 3: en un costado de la pileta; encima de un CC Gris de los que están contra la pared; y al lado de los MC que están más alto. En el área de Rails (sí, es la que tiene muchos caños) hay 2: en la salida de un túnel y en la punta que tiene como unas gradas de madera. El resto está en el área Spine: encima del trapecio que está a la derecha del MC que está pegado a la alcantarilla; encima del MC que está pegado a la alcantarilla; y al lado del Spine del centro.

OBJETIVO 7: HIGH BAR. Hacé un Grind en la barra que está puesta a altura.
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En el área Rail; está enfrente del CC que tiene el logo del juego.
La barra está pegada al objetivo. Para llegar a ella, usá la técnica Boneless+R2. Hacele Grind hasta que te pague el Gap High Bars (foto 6).

OBJETIVO 8: COMBO. Juntá las letras C-O-M-B-O haciendo un solo combo.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Enfrente de las gradas que están en el área de Rails.
En las gradas está la C (comenzá con Grind) [No Rent Grind]. Dirigite hacia el CC que tiene el logo del juego dibujado y hacé Grind en la parte de atrás (O) [Bob Is Back]. Antes de caer, saltá hacia el caño que tenés justo enfrente (M). Este caño te va a llevar a una plataforma de madera. Vos, sin cambiar la dirección, hacé Manual, saltá el hueco (B) (foto 7) y hacé manual de nuevo. Por último, hacé un Grind en el último caño para agarrar la O.



OBJETIVO 9: HIGH SCORE. Hecé cualquier cosa hasta llegar a los 175000 puntos.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área de Rails.
Es un trámite (¡no te demores!).

OBJETIVO 10: PRO SCORE. Disfrutá del paseo mientras hacés 300000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
No es mala idea ir al área Activision O2 porque tenés más CCs para combinar.

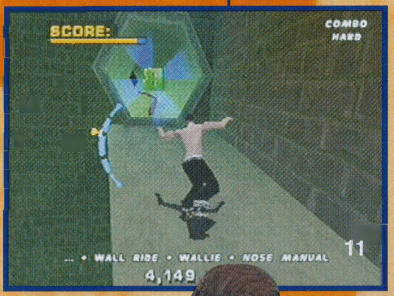
OBJETIVO 11: PRO COMBO SCORE. Luchá por tus 300000 puntos en un combo.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el área Rail.
Será mejor que vayas a cualquiera de las dos áreas que quedan menos a esta, porque te va a ser un poco complicado, ya que no hay muchos objetos copados como para hacer combos largos (y, encima, el lugar es chico).

OBJETIVO 12: SKATE HARD. Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área Activision O2.
Antes de empezar, tenés que tener las estadísticas de Speed, Ollie y Air Al mango.
S: Pegada a los MC que están más alto.
K: En el MC de madera solitario que está a un costado de la pileta.
A: En la parte de atrás de la pileta, hay una especie de camino formado por MCs mitad de madera y mitad de metal; está sobre la izquierda.
T: Al lado del túnel que te lleva al área Spine.
E: Está en el techo, justo arriba de la entrada del túnel que te lleva al área Spine. ¿Cómo llegar? No es fácil. Tenés que venir por la parte de atrás de la pileta, tomar envión y saltar hacia la pared para hacer Wallride (foto 8). Saltá cuando llegues más alto, presioná R2 para llegar al techo y hacé Grind para agarrar la letra (foto 9) [OI Chicago Skatepark].

OBJETIVO 13: COMBO-HARD. Con un combo, juntá las letras C-O-M-B-O.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el área Rail.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Es muy complicado y lo más probable es que no te salga de una, ni de dos, ni de tres, ni de cuatro... así que lo importante acá es la paciencia. Es imprescindible que en ningún momento cambies la dirección (o sea, siempre andá derecho dejándote llevar por la dirección que te dan los Grinds). Girá en el lugar hasta ver la C flotando encima de un caño. Hacele Grind, dejate caer con Manual, saltá el hueco (foto 10) + Manual y luego el Grind al caño (si no modificaste la dirección, te queda justo). Haciendo Grind en el siguiente caño (tiene una curva), vas a ver otro caño más arriba. Con un simple Wallride+Wallie (salto)+Grind es más que suficiente (O) [Bob Is Back]. Saltá al siguiente caño (no te dejes caer: es mejor saltar porque, cuanto menos tiempo estés haciendo Grind, mejor) y luego usá la técnica del Wallride dos veces más hasta llegar a la plataforma de concreto arriba de todo (M) [Ready To Jump]. En el túnel (foto 11), tenés que hacer un Grind en el caño que está en el piso (B) y después saltar hacia el caño que está más alto en la pared del área Spine para agarrar el track de música y la última O [Hidden Passage] [Wallriding Fun]. Si te falta velocidad, mientras hacés el Grind, saltá y hacé un Kickflip en el aire para caer de vuelta con Grind (hacelo cuantas veces sea necesario, pero no abuses porque perdés estabilidad más rápido). Si te falta llegar más lejos, presioná R2 apenas saltás.



OBJETIVO 14: BLUNT PASSAGE. Hacer un Bluntslide en [Hidden Passage]
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área Rail.
Vas a tener que subir otra vez como lo hiciste en el objetivo 13 (sí, otra vez... pero ahora la tenés re-clara y buscás revancha, ¿no?). Tenés que hacer un Bluntslide (↓, ↓, ■) en el caño que está en el túnel que está arriba (la unión entre el área Rail y el área Spine) hasta que te pague el Gap [Hidden Passage].

OBJETIVO 15: SPINE TRICKS. Hacé movimientos variados en el Spine del centro.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área Spine.
No creo que traiga muchos problemas pasar este objetivo. Hacé un Lip en la lámpara que está encima del Spine del centro, después hacele un Grind hasta que haga ruido de Gap (a la lámpara) y, por último, hacé un Spine Transfer por arriba de la luz (también en el Spine del centro).

OBJETIVO 16: EXTREME SCORE. Luchá y sufrí por 400000 puntos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área Activision O2.
Estás en el área indicada (¡¡no olvides la técnica ladri!!).

OBJETIVO 17: SICK COMBO SCORE. ¿A ver ese combo de 400000 puntos?
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el área Spine.
Podés quedarte acá o ir al área Activision O2.

OBJETIVO 18: HORSE. Cumplí todos los objetivos sin ganarte las letras H-O-R-S-E.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el área Spine.
Los puntajes a pasar son: 45000, 60000, 80000, 100000 y 150000.

OBJETIVO 19: ENCONTRAR EL CASSETTE ESCONDIDO.
Dificultad: 3.
Tiempo: -
Localización: -
Subí al techo como lo hiciste en el objetivo12. Seguí haciendo Grind (ganando velocidad como te dije en el objetivo 13) por la parte del medio y saltá a la siguiente lámpara (foto 12).

OBJETIVO 20: COMPETITION. Hacé el mejor puntaje

Tony Hawk's Pro Skater 4

en dos de los tres rounds reglamentarios.
Dificultad: 3.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En el área Spine.
Para sacar un buen puntaje, tenés que hacer más de 400000 puntos.

ITEMS:
Track de música oculto:

Lo agarrás haciendo el objetivo 13.
Deck: Subí al techo como lo hiciste en el objetivo12. Seguí haciendo Grind (ganando velocidad como te dije en el objetivo 13) por la parte del medio, saltá a la siguiente lámpara, luego a otra más y, por último, al caño que está pegado a la pared, manteniendo el equilibrio hasta alcanzarlo.

PRO GOALS Y PRO SPECIFIC GOALS

Con sólo pasar todos los niveles con un personaje, todos los demás personajes van a tener habilitados todos los puntos de estadísticas. Sólo tenés que entrar a Stats para agregárselos a tu jugador. En los Pro Specific Goals, para poder verlos, tenés que estar jugando con el personaje del objetivo. Por ejemplo, si es el Tony Hawk's Goal, la única forma de ver este objetivo es jugando con Tony

COLLEGE

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Sim Mode).

1. PRO SPECIFIC GOALS:

OBJETIVO: TONY HAWK'S GOAL.
Hacé la The 900 mientras hacés un Transfer entre esta terraza y el CC que está casi pegado a la pared de la escuela (abajo).
Dificultad: 4.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: Tirate por el cable del reloj para caer en el techo del edificio del medio. Saltá a la siguiente terraza para encontrar la moneda-objetivo.
No es muy fácil que digamos... Tenés que tomar envión en el CC que apunta al centro del nivel haciendo un 360+V-Grab para cargar la especial al toque. Luego, tenés que saltar hacia la derecha en el CC opuesto con Boneless (¡saltá bien en diagonal!) y, al toque, hacé la The 900 (➡, ⬇, ●) para caer en el CC que está pasando las barandas del medio del camino (foto 13).

OBJETIVO: BUCKY LASEK'S GOAL. Hacé 675000 puntos sin salir de esta terraza.
Dificultad: 4
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la terraza en la que aparecés cuando bajás de la torre del reloj.
Si salís de la terraza, perdés. Te repito que si no tenés velocidad debido a que hacés muchos Revert, podés hacer la técnica "ladri" para que, al caer, vuelvas a recuperar la velocidad. Sino, hacé Manual+Kickflip+Manual para aumentar un poco la velocidad.

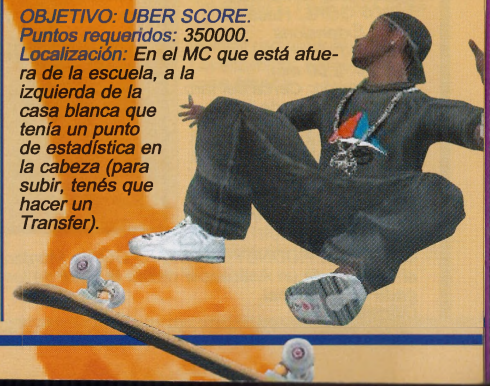
2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 150000.
Localización: Enfrente del reloj.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 200000.
Localización: A un costado de la pileta.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 260000.
Localización: Adentro del edificio del centro del nivel.

OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 350000.
Localización: En el MC que está afuera de la escuela, a la izquierda de la casa blanca que tenía un punto de estadística en la cabeza (para subir, tenés que hacer un Transfer).



Tony Hawk's Pro Skater 4

SAN FRANCISCO

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Moon Physics).

1. PRO SPECIFIC GOALS:

OBJETIVO: JAMIE THOMAS'S GOAL. Mantené el balance con un 1 Foor 1Whl. Nose Man por el camino de conos.
Dificultad: 5.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En el primer piso de la construcción de madera.
El 1 Foor 1Whl. Nose Man es una especial de Manual y se hace pulsando ↓, ↑, ●. Primero, cargá la especial en la baranda (haciendo un par de Grind Extensions) y después empezá a bajar haciendo la especial (no vayas ni muy rápido ni muy lento). Desde ahí tenés que mantener el balance pasando por la pileta de madera hasta llegar a los últimos conos que están detrás de la pileta. NO PODES: saltar, hacer Pivot, hacer 2 especiales (por si saltó solo porque ibas muy rápido), salir del camino, chocar algún cono y/o/u/a/e golpear el joystick contra el piso. Cuando estés por llegar, casi no se va a mover, pero vos seguí manteniendo el balance (porque se mueve lento, pero se mueve al fin). Cuando escuches el ruido a Gap (como una cámara de fotos), la pasaste. Ahora, caé bien y ya está (foto 14).

OBJETIVO: KAREEM CAMPBELL'S GOAL. Hacé un Kickflip Backflip por el Gap que incluye la rampa que está en el balcón y caé en el muelle que está del otro lado.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En el techo de la construcción de madera.
Es fácil: tenés que venir haciendo Grind en el techo y, cuando caigas al balcón (sin hacer Grind), automáticamente vas a quedar enfilado para saltar por la rampa. El Kickflip Backflip se hace presionando ←, ↓, ●. Podés ayudarte con R2 para saltar más lejos y alto.

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 215000.
Localización: En la calle.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 275000.
Localización: En frente del edificio del fondo.

OBJETIVO: FRY RUN. Tenés 5 segundos para llegar al tarro gigante de papas fritas.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:05 min.
Localización: En la pileta de madera.
Usá los 5 segundos para acercarte lo más posible sin hacer combo y, cuando llegue a cero, empezá a hacer un combo tratando de llegar al muelle solitario donde están la papas fritas (es a la derecha de la estación de buses A).

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 350000.
Localización: En la estación de buses A.

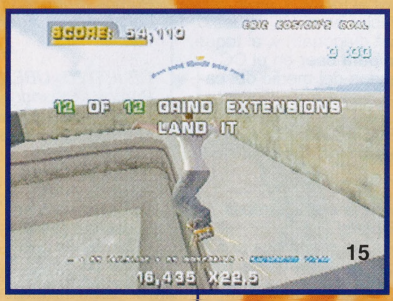
OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 450000.
Localización: En el edificio del fondo (el blanco).

ALCATRAZ

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Slow-Nic).

1. PRO SPECIFIC GOALS:

OBJETIVO: ERIC KOSTON'S GOAL. Hacé 12 Grind Extensions.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Cerca del faro.
Andá a la pileta de metal o a la terraza, hacé 5 Grind Extensions, bajá con Manual, hacé la técnica "ladri", hacé 5 Grind Extensions más y así sucesivamente hasta sacar las 12 (foto 15).



OBJETIVO: RODNEY MULLEN'S GOAL. Mantené el balance de un Anticasper desde la línea de largada hasta el final.
Dificultad: 4.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En la parte más alta del camino en U.
La Anticasper es una especial de Manual que se hace pulsando →, ↑, ●. Cargá la especial y bajá por el camino en U. Antes de llegar a la línea amarilla, hacé el Anticasper y mantené el balance hasta que pases por la otra línea que está a la vuelta (hace sonido de Gap).

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 280000.
Localización: En la terraza.

Tony Hawk's Pro Skater 4

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 350000.
Localización: En el patio.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 440000.
Localización: Detrás de la bajada en U.

OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 550000.
Localización: Al principio del camino en U.

KONA USA

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Little Person, Allways Special).

1. PRO SPECIFIC GOALS:

OBJETIVO: ANDREW REYNOLDS'S GOAL. Hacé un Hardflip Late Flip 900 en el Gap Over The Roll-In que está en este MC.
Dificultad: 6.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En el MC de madera.
Hacé dos o tres Verts para tomar envión (si hacés tricks o especiales, te va a ir mejor) y, cuando estés preparado para saltar lo más alto posible, hacé R1, ←, →, ■, R1, R1, R1, R1 lo más rápido posible. Si te parece incómodo hacer ←→ en la pantalla de tricks, podés modificar los comandos.

OBJETIVO: GEOFF ROWLEY'S GOAL. Hacé un Air Casper 900 en el Gap Over The Roll-In que está en este MC.
Dificultad: 6.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En el MC de madera.
Hacé dos o tres Verts para tomar envión (si hacés tricks o especiales, te va a ir mejor) y, cuando estés preparado para saltar lo más alto posible, hacé R1, ↓, →, ■, R1, R1, R1, R1 lo más rápido posible.

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 345000.
Localización: En la pileta FreeStyle.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 425000.
Localización: En la pileta FreeStyle.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 530000.
Localización: En uno de los costados de la víbora celeste.

OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 650000.
Localización: Cerca del MC de madera.

LONDON

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Perfect Balance).

1. PRO SPECIFIC GOAL:

OBJETIVO: BAM'S GOAL (Bam Margera, ¿lo cazás? Es uno de los flacos de Jackass). Reventá 4 ventanas.
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: Enfrente de la casita de Tucumán.
A la derecha de la casita de Tucumán (saltá desde el techo); en la estación de autobuses (tenés que venir con Grind desde la casa blanca) (foto 16); en el Underground (saltá desde el pequeño callejón); en el Underground, encima de un cable (viniendo por la avenida, podés saltar desde la baranda rota).

OBJETIVO: CHAD MUSKA'S GOAL. Hacé un HandStand Nosegrind en el cable rojo.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:05 min.
Localización: En el techo de la casita de Tucumán.
Te acordás del cable rojo, ¿no? El HandStand Nosegring se hace pulsando →, ↓, ▲. Usá los 5 segundos para llegar lo más cerca posible del cable y, después, iniciá tu combo.

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 410000.
Localización: Cerca del autobús rojo.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 500000.
Localización: Enfrente de la casa blanca.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 620000.
Localización: En el Underground.

OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 750000.
Localización: A la izquierda de la casita de Tucumán.

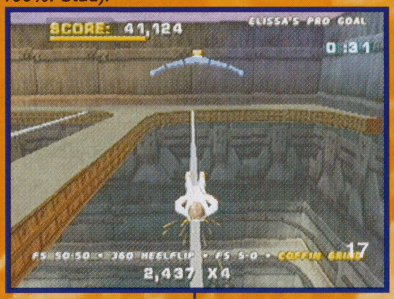
Tony Hawk's Pro Skater 4

SHIPYARD

(Truco que habilita pasarlo al 100%: Stud).

1. PRO SPECIFIC GOAL:

OBJETIVO: ELISSA'S GOAL (Elissa Steamer). Realizá varios movimientos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: -
Subí al techo como lo hiciste anteriormente, saltá desde la viga de cemento que está en el techo hasta cualquier caño que esté en los costados y hacé un Coffin Grind (⬆, ⬅, ▲) hasta el final del caño (foto 17).



OBJETIVO: BOB BURNQUIST'S GOAL. Hacé 650000 puntos sin salir de los barcos.
Dificultad: 4.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el bote de la derecha.
No salgas del barco porque perdés.

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: SWEET SCORE.
Puntos requeridos: 475000.
Localización: En el depósito.

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 575000.
Localización: Debajo de la grúa.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 710000.
Localización: En uno de los costados de la construcción del medio.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 850000.
Localización: Arriba de la construcción 2.

OBJETIVO: RIVETS. Encontrá los 35 rivetes.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la casita que está a la izquierda del contenedor verde.
Muy fácil: están todos a la vista, no creo que tengas problemas con ello.

SEWERS

(Truco que habilita pasarlo al 100%: --).

1. PRO SPECIFIC GOAL:

OBJETIVO: STEVE CABALLERO'S GOAL. Hacé 1 millón de puntos sin salir del área Spine.
Dificultad: 6.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el área Spine.

OBJETIVO: RUNE GLIFBERG'S GOAL. Hacé un Transfer con un Christ Air desde este MC hasta la pileta Activision O2.
Dificultad: 5.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En los dos MC que están más alto en el área Activision O2.
Si antes de saltar hacés un Vert con especial, vas a ganar más velocidad. El Christ Air se hace pulsando ⬅, ➡, ● (foto 18).

2. PRO GOALS:

OBJETIVO: DOMINATE. Recogé las llaves inglesas del centro de cada área.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:10 min.
Localización: En el área Spine.
Son tres, una en el centro de cada área. Usá los 10 segundos para agarrar el primero y acercarte lo más posible al segundo (vos elegí cual).

OBJETIVO: SICK SCORE.
Puntos requeridos: 540000.
Localización: En la pileta Activision O2.

OBJETIVO: TWISTED SCORE.
Puntos requeridos: 650000.
Localización: En la alcantarilla del área Activision O2.

OBJETIVO: INSANE SCORE.
Puntos requeridos: 800000.
Localización: En la alcantarilla del área Spine.

OBJETIVO: UBER SCORE.
Puntos requeridos: 950000.
Localización: En el área Rail.

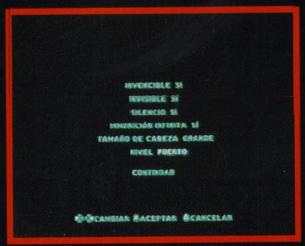
Bueno, gente... hemos terminado el Tony Hawk's Pro Skater 4 y los dejo en compañía de la tierra prometida (Little Big World). Ahora, ya que sos Pro en este juego, te propongo que saques todos los Gaps para que sigas divirtiéndote por varios siglos más. Me encantaría poner la letra de algún tema del juego, pero no hay espacio... lástima. ¡Que te diviertas!

¡¡¡NI SE TE OCURRA PERDERTE LA PROXIMA CLUB PLAY!!!
Porque en el próximo número te vamos a dar un tru-ca-zo para el *Tony Hawk's Pro Skater 4* ¡Te vamos a decir cómo pasar el objetivo en curso! Después no digas que no te avisamos...

¡Mueran, terroristas malosos!

Si el soberbio Delta Force ya te está poniendo los pelos de punta (después de todo, sos vos solito contra cuanto terrorista trastornado se te cruza), entonces prestá atención porque te traemos la solución definitiva... el Cheat Mode, un menú completo con todos los trucos que te imagines, y para el cual sólo tenés que apretar unos simples botoncitos...

Cheat Mode: En el menú principal, presioná la siguiente secuencia de botones: Select, →, ↑, ↓, ●, ←, ■, ▲, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a ver que una nueva opción ha aparecido. Es un menú de trucos en el cual podés acceder a opciones como Invencibilidad, Invisibilidad, Silencio, Municiones Infinitas, Tamaño de Cabeza y Selección de Nivel. ¿Qué tul? Todos estos impresionantes trucos por el precio de uno. Esto sí que es una ganga...



Otro Cheat Mode

Bueh, en realidad no se llama Cheat Mode, sino Master Code... pero para el caso es lo mismo. Si querés sacarle realmente el jugo a esta nueva aventura del profesor Xavier y sus muchachos mutantes, entonces seguí leyendo...

Master Code: Primero que nada, sacá la Memory Card de la PS2. Luego, en el menú principal, mantené presionado L1 y presioná →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un mensaje confirmándolo. Ahora podés reinsertar la Memory Card y (si querés) salvar el juego.

El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: SPEC OPS AIRBORNE COMMANDO - 6.50

Empresa: Gothan Games
Referencia: Spec Ops Ranger Elite (pero visto desde arriba)
Género: Acción
Idioma: Inglés
Comentario: Sería como jugar al Spec Ops con vista aérea. Suena trucho, pero esto lo hace más dinámico y jugable que el SO original.

Presentación: 1,00 - Sólo demo.
Gráficos: 4,00 - 3D que parecen 2D, calidad 16 bits. Muchos pixeles que resaltan la falta de escenas animadas.
Sonido: 6,00 - Es bueno. Los FX son decentes, pero para estar en una PSX deberían ser mejores. La música (sólo disponible en menúes) es parecida a la de los Spec Ops anteriores. Su ausencia en el juego es un punto más que acertado.
Jugabilidad: 8:00 - Los controles no son de lo más brillantes, pero te salva tener mira automática y poder matar muchos enemigos con sólo cambiar la mira presionando R1. El sistema de sonidos (te marca los decibeles de tus pasos y un punto límite que te indica si sos escuchado o no) es muy groso y le da más estrategia al juego. La IA de los enemigos no es muy buena: te permite achurar a cualquier soldado de la pantalla.
Historia: 5,00 - Son sólo misiones sin sentido en distintas partes del mundo. Rescatar rehenes, volar depósitos, misiones de espionaje, entre otras, son las más comunes.
Diversión: 6,50 - Todo bien al principio (los primeros 5 o 6 niveles). Después te vas a dar cuenta de que es más o menos siempre lo mismo.
Puntaje: 6,50 - Alternativa que te va a hacer pensar que deberías jugar por trillonésima vez al Metal Gear o al Syphon Filter.
Consejo: Si querés correr sin hacer ruido, mantené presionada la dirección en la que querés correr y presioná muchas veces L1 (te vas a dar cuenta de que avanza sin dar un solo paso, por lo tanto no va a hacer ruido).

Juego: SUPER SHOOT SOCCER - 6,00

Empresa: Tecno
Referencia: Captain Tsubasa Get In The Tomorrow.
Género: Deportes
Idioma: Inglés
Comentario: Super Shot Soccer es para quienes no quieren saber nada de estrategia en los juegos de fútbol, para los que quieren darle a *la balón* de una, tratando de reventar la red como sea (no importa si la metés con arquero y todo).

Presentación: 4,00 - Gráficos del juego en la presentación (mmm...)
Gráficos: 6,00 - Bastante bien. Los estadios son vistosos. El diseño de los jugadores está bien, pero no es detallado. No hay escenas animadas.
Sonido: 5,50 - Los efectos de sonido son de calidad media. La música es pegajosa.
Jugabilidad: 7,00 - Podés hacer cualquier tipo de movimiento común y corriente (pase alto, bajo, disparo común, etc) más las especiales, que pueden variar desde ayudar al jugador para gambetear hasta especiales para atajar o disparar, entre otros. La dirección del jugador es medio *duraznelli*, haciendo desprolija la gambeta "manual". Las especiales son muy fáciles de hacer.
Torneos: 5,00 - Tiene varios modos de torneos (son pocos), pero no tiene modo trainning.
Diversión: 8,00 - Las especiales son divertidas (son todas distintas para cada equipo). Aparte, es muy copado jugar con amigos, porque contra la máquina hay pocos niveles y el nivel Hard no se diferencia mucho del Normal.
Puntaje : 6,00 - Si sos fana del Güinacho, seguí siendo fana del Winning Eleven. Pero si te gustan los cambios, Super Shot Soccer es tuyo.
Consejo: Las especiales se hacen L1+ ▲, o ●, ■, según corresponda.

Juego: SUPER BUBBLE POP - 1.90

Empresa: Runecraft
Referencia: Tetris + Puzzle Bubble
Género: Puzzle
Idioma: Inglés
Comentario: Alta dificultad y altas ganas de romper todo por culpa de este mugroso juego. ¡¡¡Más triste que Heidy!!! ¡¡¡Más feo que verano sin bombuchas!!! ¡¡¡Más frustrante que el Irritating Stick!!! ¿¿Es Play With The Teletubbies?? Noooo... es: ¡¡¡Super Bubble Poooooppp!!!

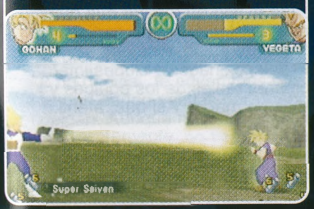
Presentación: 1,00 - No tiene. Aprovecho para preguntar: ¿cómo te fue en las vacaciones? ¿Cómo? ¿Que te llevaste las 11 materias a marzo? Bueeeehh... no hay problema... La Play te enseña: lógica (puzzles), gimnasia (reflejos, fuerza en el pulgar), Geografía (...en Cold Field que está en Lost Continet se encuentra...) Mecanografía, Inglés, Japonés, Español (por supuesto), y demás materias. No podés no aprobar las 11 que te llevaste.
Gráficos: 3,50 - Demasiado simples. Poca imaginación.
Sonido: 4,00 - Lo único que realmente vale la pena es la música. Los efectos son muy repetitivos y terminan taladrándote el oído.
Jugabilidad: 2,50 - Para no hablar de más, los controles son simples. Pero eso no lo hace merecedor de un 2,50, sino que es la dificultad lo que te hincha las petuñas. No te permite tener el más mínimo error, porque sino se te desarma todo y tenés que empezar de nuevo para romper una horizontal.
Torneos: 1,00 - Sólo modo uno y dos jugadores.
Diversión: 2,00 - Es más frustrante que ver a Solid Snake cambiando pañales.
Puntaje: 1,90 - Mirá qué bueno que soy. Perdí tres horas de mi vida para decirte que no cometas el error que yo cometí. (Carrión al rescate... "El Regreso")
Consejo: Podés apoyar el termo para el mate en el CD (así no mojás la mesa).

El Ojo Clínico

Juego: DRAGON BALL Z: BUDOKAI - 8,50

Empresa: Bandai
Referencia: Dragon Ball: Final Bout
Género: Lucha
Idioma: Multilingüe
Comentario: Tanto tiempo esperando otro juego de Dragon Ball y termina haciéndose realidad. Dragon Ball Z Budokai trae cosas copadas pero también algunas limitaciones.

Presentación: 6,00 - Mataría que esté la música original del juego con gráficos Full Motion Video, y no un mix de escenas del juego.
Gráficos: 8,50 - Repitiendo lo que pasaba en el DB: Final Bout. Los fondos no están muy elaborados. Los niveles necesitan un poco más de trabajo. Podés romper partes de rocas y pasar a otras secciones del nivel. En el juego los personajes son muy detallados.
Sonido: 6,00 - Las voces están en japonés (subtituladas al idioma que quieras). Ese es un punto copado en este aspecto. En las escenas animadas los FX se "laguean". Por ejemplo. Gohan cae al piso y se lamenta; eso quiere decir que medio segundo después de que Gohan cayó al piso aparece el ¡Pum! de caer al piso. La música no es la original, casi todos los temas tienen ligeros cambios.
Jugabilidad: 8,50 - Trae un nuevo sistema de pelea muy copado, relacionado con botones tipo combo (el Kame Hame Ha estandar se hace ■, ■, ■, ■, ●). Se acabó la libertad de movimiento: no podés volar a tu antojo y tampoco saltar. Pero esto no le quita dinamismo al juego sino que lo agiliza.
Historia: 8,50 - Se te va a caer un lagrimón cuando juegues desde Raditz hasta Perfect Cell todas las batallas más importantes.
Diversión: 8,00 - Aparte de todo lo que trae, también tiene un modo Campeonato, en el que podés jugar el Torneo de las Artes Marciales como si fuera en la TV.
Puntaje: 8,50 - Te va a enganchar.
Consejo: Abusá del ↓ +✕ y del ↑ +✕. Recargás tu Ki con ✕ (mantener), ←, ←.



Juego: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE - 8,75

Empresa: Midway
Referencia: Mortal Kombat 4
Género: Lucha
Idioma: Inglés
Comentario: Renovado, original, entretenido (esteee, el modo Konquest, no sé), sangriento (¿no será como mucho?).

Presentación: 9,00 - ¡¡¡A fuuuIIIII!!! Un caño. Ver para creer.
Gráficos: 8,00 - Muy buena definición en las FMV. Los personajes parecen de plástico (onda Killer Instinct Gold de N64). Los escenarios tienen algunas interacciones, como ácido o cosas puestas en medio del nivel (destruíbles). También mantienen la inconfundible onda MK4, y eso no me atrae mucho que digamos. La sangre parece babosas rojas.
Sonido: 7,50 - La música es muy buena y de calidad respetable. Los FX mantienen la tradicional onda de todos los MK, cosa que no está mal, pero tampoco está bien; mataría un poco de originalidad.
Jugabilidad: 8,00 - Tenés tres estilos de pelea por cada jugador, y los podés switchear con L1 en el momento que quieras (e.j. con Sonya pasás de Tae Kwon Do a Kempo y después usas los Kali Sticks). Los movimientos son más 'humanos' y menos fantasiosos; eso me parece una muy buena idea. Los controles a veces se laguean cuando querés esquivar en forma 3D.
Historia: 9,00 - Esta vez la pensaron bien. Las dudas serán aclaradas.
Diversión: 8,00 - Para empezar, las fatalities son más aburridas que jugar al aro y encima hay una por luchador. En la Krypt podés comprar tumbas (son una parva) bajo un sistema de monedas llamado Koins, y descubrir cosas copadas y personajes ocultos.
Puntaje: 8,75 - Si sos fana de MK, es todo tuyo.
Consejo: Pasá el modo Konquest para habilitar a Blaze y a Mokap. Para seleccionarlos, mantené presionado ↓ encima de Raiden y presioná cualquier botón. Lo mismo encima de Reptile y así respectivamente.

Juego: THE SIMS - 9,00

Empresa: Maxis
Referencia: -
Género: Simulación
Idioma: Inglés
Comentario: Si en PC el juego es un caño, ¿cómo será para PS2? The Sims, un simulador de vida, que pronto te va a enviciar tanto que vas a largar todo por darle vida a los personajes de los Sims.

Presentación: 6,00 - Escenas de la vida cotidiana, ¿qué otra cosa podías esperar? Musiquita pancha, onda Pool.
Gráficos: 5,50 - No es de máxima calidad. Más que nada se ocuparon de que el juego sea ligero y cómodo. A no confundirse: los gráficos no son malos, sino que son simples. El juego no tiene escenas animadas. El diseño de los muebles y el resto es bueno.
Sonido: 7,00 - Generalmente es muy simple. Algunos comentarios con voces, nada más. La música es lo más destacado. Es tranquila y acompaña muy bien lo que es el juego.
Jugabilidad: 9,00 - Excelente conversión del teclado al joystick de PlayStation 2. Los globos de ayuda (los que indican lo que quiere hacer o lo que está haciendo el Sim) al principio son un toque difíciles de entender. Matar moscas con joystick en vez de mouse hace que cueste un poco más.
Historia: 10,00 - La que vos puedas hacer. Vos fabricás la historia del juego. Esto hace que The Sims sea único.
Diversión: 9,00 - Adictivo al mango, es vivir la vida que vos querés, como quieras. Buscás trabajo, te armás tu propia casa, te conseguís compañía, te bañás, dormís y todas las cosas que podés hacer vos con tu vida, pero en tu PS2. Obviamente, el juego no tiene fin ¡También hay un modo para dos jugadores! Requerimientos básicos: paciencia y tiempo.
Puntaje : 9,00 - Te va a encantar.
Consejo: Antes de hacerte algo de comer, será mejor que estudies algo de cocina para no incendiar la casa.

Premio Eutanasia: Súper Bubble Pop

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

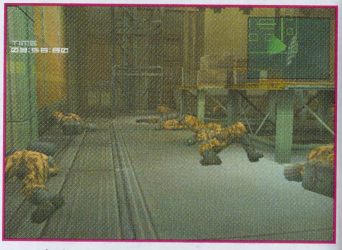
Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

MGS: SUBSTANCE CON REGALITO

La nueva versión del Sons of Liberty viene con DVD incluído.

La oficina europea de Konami anunció oficialmente que va a incluir junto con el Metal Gear Solid 2: Substance una copia gratis de lo que se conoce como Metal Gear Solid 2 Document. ¿Qué corno es este "documento"? Se trata de un DVD que incluye el detrás de escena de la realización del juego, las biografías de quienes participaron en él (bueh, de los más importantes), secuencias demo interactivas y el guión final, entre varias cosas más.
El Metal Gear Solid 2: Substance es una versión nueva y mejorada del Sons of Liberty (no se trata de una segunda parte). Y, además de todo lo que ya traía el SOL original, este incluye cinco nuevos episodios para jugar como Snake, más de 200 misiones VR y 100 misiones alternativas.
Si estás que te comés los codos por abalanzarte sobre este MGS: Substance, te contamos que estará a la venta en EE.UU. y Europa para este mes de marzo, por lo que se deduce que, como muy tarde, estará en la Argentina para principios de abril. ¿Va a venir con el DVD? Y, bueh... todo depende de nuestros buenos amigos los vendedores e importadores.



Así quedaron los terroristas cuando supieron la noticia...

SE VIENE BAD BOYS II

La secuela de la peli de Smith y Lawrence para PS2.

Empire Interactive dio a conocer la noticia de que se hizo con los derechos para la distribución de los juegos que se realicen sobre Bad Boys II, la secuela de la película que protagonizaran hace un par de años Will Smith y Martin Lawrence. La salida del primero de estos juegos está planeada para fines de 2003, al mismo tiempo que el DVD de la película. "Es muy emocionante para todos nosotros haber firmado un contrato sobre un producto tan importante", comentó Ian Higgins, CEO de Empire Interactive. "Esta película es una de las más grandes que lanzará Hollywood este año y es ideal para el tipo de juegos que en Empire nos gusta hacer".

El bueno de Will ya estuvo en la Play con MIB y MIB2... ahora le llega el turno con Bad Boys II.

¡VUELVE EL GÜINACHO!

Konami se prepara para lanzar el ISS3.

Che, boló... ¿te compraste la Club Play?". "No, todavía no pude... ¿'Ta güena?".

Konami ya se encuentra trabajando en el International Superstar Soccer 3 para PlayStation2. Esta nueva entrega de la mejor y ya legendaria saga de fútbol está siendo desarrollada por KCE Osaka, en lugar de nuestra vieja y querida KCE Tokyo, la responsable de los Winning Eleven y los Pro Evolution.
Los nuevos elementos que este ISS3 presenta son varios. Si bien los vamos a mostrar en detalle cuando el juego salga al mercado (aún no tiene fecha), te podemos ir adelantando que va a tener un enfoque un poco más arcade que los anteriores, en el cual el jugador va a tener la posibilidad de elegir diferentes gambetas, amagues y "fantasías". Asimismo, el ISS3 presentará una nueva cámara llamada "Close-Up Mode" la cual te permitirá ubicarte con sólo presionar un botón como si fueras el jugador que estás usando. Esto va a hacer que, por ejemplo, puedas tener una visión en primera persona cuando entres al área rival, para poder patear al arco de una manera mucho más realista, dejándote además, elegir con mucha más libertad el tipo de remate que quieras hacer. Otro nuevo elemento es el modo Mission, mediante el cual podés ganar puntos por cada partido que ganes, para después cambiarlos por nuevos trucos, gambetas, estadios, modos de juego, etcétera.
ISS3 permite hasta cuatro jugadores al mismo tiempo y presenta más de 90 seleccionados y clubes internacionales (aunque todavía está por verse si Konami va a poder incluir los nombres reales de los equipos y jugadores). La versión para PlayStation 2 va a estar lista para fines de este mes de marzo. Así que, atenti...

LO NUEVO DE THE MATRIX

Infogrames presentó el nuevo juego.

Durante una conferencia de prensa realizada en los estudios de la Warner Bros., Infogrames y Shiny Entertainment presentaron partes de lo que será el primero de una serie de juegos basados en la popular saga de The Matrix. Este nuevo juego, que no tiene título todavía, estaría enfocado principalmente en la nueva película, The Matrix Reloaded, aunque la historia no sería la misma. De hecho, los desarrolladores trabajaron codo a codo con los hermanos Larry y Andy Wachowski (creadores y directores de las dos películas) para crear

News

una historia original y distinta a las de los films, pero que está de todas formas muy entrelazada con ellos. Según los propios hermanos Wachowski, esto les da la posibilidad de expandir y enriquecer los eventos que se suceden en las versiones para cine. Vale la pena aclarar que tanto la película que ya fue estrenada hace unos años, como Reloaded y Revolution (las dos películas por venir) y el juego son parte de una historia mucho más extensa y rica, que los Wachowski ya tienen escrita y detallada. De hecho, el juego comienza con una historia paralela que luego se unirá con los eventos de las dos últimas películas. Los protagonistas serán dos personajes nuevos, Niobe y Ghost, aunque Neo y Trinity también tendrán un pequeño rol.

Autos cool, anteojos oscuros,cha-boncitos que vuelan y tiros por todos lados... The Matrix está de regreso.

LAS VEGAS, DE FIESTA

La Classic Gaming Expo de 2003 tendrá lugar en agosto.

CGE Services Corporation anunció días atrás que será el encargado de albergar a la sexta Classic Gaming Expo en la ciudad de Las Vegas, durante los días 9 y 10 de agosto de este 2003. Esta Classic Gaming Expo es una reunión anual dedicada a celebrar y preservar la historia del entretenimiento electrónico. Los puntos más importantes de esta exposición serán presentaciones de parte de varios pioneros de la industria de los videojuegos, la posibilidad de jugar a los arcades clásicos más recordados y un museo donde se exhibirán hardware y software que han influenciado a los modernos equipos de hoy en día, así como elementos extraños y curiosos. "Estamos muy orgullosos de poder organizar esta sexta edición de la Classic Gaming Expo", comentó John Hardie, cofundador de CGE Services Corporation. "Cada año el show crece en público y en apoyo de parte de las empresas, y estamos seguros de que la versión 2003 será la más importante de todas".

La Classic Gaming Expo (o Exposición de Juegos Clásicos) se lleva a cabo nuevamente, esta vez en la deslumbrante Las Vegas.

¡OJO CON EL DEVIL MAY CRY 2!

Si sos un picarón que está planeando comprarse el Devil May Cry 2 no original, te advertimos que la gran mayoría de los CDs que andan dando vueltas por Buenos Aires están pinchados, se cuelgan. Aunque no pasa lo mismo con la versión en DVD que, aparentemente, no tiene ningún problema. Sí, claro, un DVD es más caro que un CD pero, si no vas a comprar el original (que feo eso...), el DVD es tu mejor opción. De nada, fiera.

club play

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:
Street Racquetball (Deportes - USA)
Rescue Copter (Acción - Usa)
Marble Master (Puzzle - USA)
Final Fantasy 1 (RPG - Japón)
Get Ready For School With Mickey (Didáctico - Europa)

PS2:
Devil May Cry 2 (Acción - USA)
The Sims (Simulador - USA)
Dragon Ball Z: Budokai (Lucha - USA)
Galerians Ash (Acción - USA)
4x4 Evo 2 (Carreras - USA)
Guilty Gear X2 (Lucha - USA)

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:
1- Winning Eleven Apertura 2002/2003
2- Harry Potter and the Chamber of Secrets
3- Treasure Planet
4- Medal Of Honor: Underground
5- Metal Gear Solid
6- Final Fantasy IX
7- Final Fantasy VIII
8- Blade 2
9- Driver 2
10- Syphon Filter 3

PS2:
1- Devil May Cry 2
2- Galerians: Ash
3- Medal Of Honor: Frontline
4- The Lord Of The Rings: Two Towers
5- Mortal Kombat Deadly Alliance
6- Grand Theft Auto: Vice City
7- The Getaway
8- Socom: Navy Seals
9- Ace Combat 4
10- Hitman 2

Agradecemos la colaboración de *Dima Games* en este ranking de ventas. Si tenés un local y querés informarnos mes a mes, comunicate a: correo_cp@maydaycomics.com

Y hablando del ***Devil May Cry 2***... No te pierdas en el próximo número de *Club Play* las estrategias para este juegazo de PS2. ¡¡El número que viene es una masa asesina!!

Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0). Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc. Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

SHADOW MAN

Salud al máximo
800C13C02710
800C13C20000

Salud infinita
800C13C42710
800C13C60000

Aire infinito
800C13C82710
800C13CA0000

Nivel Shadow al máximo
800C13CC2710
800C13CE0000

Poder Shadow al máximo
800C13D02710
800C13D20000

Vodoo infinito
800C13D42710
800C13D60000

Munición de Shotgun infinita
800C13D80032
800C13DA0000

Munición de Violator infinita
800C13DC0032
800C13DE0000

Munición de Cadeaux infinita
800C13E000FF
800C13E20000

Munición de Handgun infinita
800C13E40032
800C13E60000

Prismas infinitos
800B44E40003

CRASH BASH

Puntos máx. para el jugador 1
8009AD7403E7

Puntos máx. para el jugador 2
8009AD7C03E7

Puntos máx. para el jugador 3
8009AD8403E7

Puntos máx. para el jugador 4
8009AD8C03E7

Jugador 1 sin puntos
8009AD740000

Jugador 2 sin puntos
8009AD7C0000

Jugador 3 sin puntos
8009AD840000

Jugador 4 sin puntos
8009AD8C0000

Presionar L2 para más tiempo
D0063A92FEFF
300991790030

Trofeos al máximo
D005A6E00000
8005A6E00009

Energía infinita para el jugador 1
8009D5620014

Jugador 1 sin energía
8009D5620000

Energía infinita para el jugador 2
8009D5CE0014

Jugador 2 sin energía
8009D5CE0000

Energía infinita para el jugador 3
8009D63A0014

Jugador 3 sin energía
8009D63A0000

Energía infinita para el jugador 4
8009D6A60014

Jugador 4 sin energía
8009D6A60000

Todas las gemas
50000C020000
8005A7440001

Todos los cristales
500010020000
8005A75C0001

Jefes con poca energía
8009D6E20000

LEGEND OF MANA

Lucre Infinito
80043004FFFF

HP al máximo para el personaje principal
80105AE0FFFF
80105AE4FFFF
80105AE8FFFF

Presionar Select para llenar la barra de ST
D01227BC0100
30105B2800FF

¡Todos los ítems y encima infinitos!
5000FF010000
300455B800FF

Agradecemos a Marcos Acosta, quien nos envió los códigos para Shadow Man.

Snowboard en su máxima expresión

Puntos de estadísticas al máximo: En la pantalla de título, mantené presionado L1+R1 y presioná ▲, ▲, ➔, ▲, ▲, ➔, ✕, ✕, ⬅, ✕, ✕, ⬆. Soltá ahora los botones L1 y R1 y vas a oir un sonido confirmando si hiciste la secuencia correctamente. Todos los personajes van a tener ahora sus puntos de estadísticas al máximo.

Mallora Board: En la pantalla de título, mantené presionado L1+R1 y presioná ✕,✕,➔,●,●,➔,▲,▲,⬅,■,■,⬆. Soltá ahora los botones L1 y R1 y vas a oir un sonido confirmando si hiciste la secuencia correctamente. Elegí a Elise y comenzá una pista. Elise va a tener la tabla Mallora y un traje azul. Este truco solamente funciona con Elise.

Mix Master Mike: En la pantalla de título, mantené presionado L1+R1 y presioná ✕, ✕, ➔, ✕, ✕, ➔, ✕, ✕, ⬅, ✕, ✕, ⬆. Soltá ahora los botones L1 y R1 y vas a oir un sonido confirmando si hiciste la secuencia correctamente. Elegí ahora a cualquier personaje (en la pantalla de selección de personajes) y éste será automáticamente reemplazado por Mix Master Mike en la carrera, pero con las estadísticas del personaje que elegiste originalmente. Para desactivar este truco, simplemente repetilo.

Master Code: En la pantalla de título, mantené presionado L1+R1 y presioná ✕, ▲, ➔, ●, ■, ➔, ▲, ■, ⬅, ●, ✕, ⬆. Soltá ahora los botones L1 y R1 y vas a oir un sonido confirmando si hiciste la secuencia correctamente.

SUPER TRUCOS

Si sos amante del BMX y no hacés otra cosa que saltar, correr y girar, usando hasta la tabla de planchar de tu abuela como rampa, entonces seguro que tenés este Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix, un título que contiene todo lo bueno del primer Dave Mirra, más varios niveles nuevos. Y nosotros, además, te damos varios trucos más que copados...

Jugar como Amish Boy: En la pantalla de selección de personaje, en el modo Pro Quest, presioná ➔, ➔, ⬆, ⬆, ➔, ➔, ⬅, ⬅, ●. También podés habilitar a Amish Boy terminando el juego con Dave Mirra y con todas las medallas doradas.

Todas las bicicletas: En la pantalla de selección de bicicleta, en el modo Pro Quest, presioná ⬅, ⬅, ⬅, ⬆, ➔, ➔, ➔, ●. El efecto de este truco va a desaparecer si una nueva bicicleta es elegida.

Todos los estilos: En la pantalla de selección de estilo, en el modo Pro Quest, presioná ⬅, ⬅, ⬆, ➔, ➔, ⬇, ➔, ●. El efecto de este truco va a desaparecer si una nueva bicicleta es elegida.

Todos los niveles: En la pantalla de selección de nivel, en el modo Pro Quest, presioná ⬅, ➔, ⬅, ➔, ⬆, ⬆, ⬆, ●. El efecto de este truco va a desaparecer si una nueva bicicleta es elegida.

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

The Italian Job

¡¡MASCALZONE, CRIMINALE, MALANDRINO!!

¿Sos un as del volante? ¿Las misiones más peligrosas son una pavada para vos? ¿Tenés nervios de acero y reflejos increíbles? Entonces subite al Italian Job para llevar adelante algunas de las más copadas y riesgosas misiones que se hayan creado desde que la saga del Driver sacara su último título...

CONTROLES

Por Daniel Selser

The Italian Job

Como bien dijimos, Italian Job puede alinearse tranquilamente junto a los Driver por su estilo de juego y su atmósfera. Aunque le falta bastante para convertirse en una leyenda como la inolvidable saga de Tanner y sus desventuras criminales, Italian Job es un juego que se deja jugar y te entretiene de lo lindo (más, incluso, que algunos de esos megamonstruos que, supuestamente, son la cúspide de la diversión y solamente provocan bostezos y lagañas hasta en las orejas).

Italian Job nos pone al frente de un volante para cumplir una serie de misiones por variados y ricos escenarios, durante las cuales nos toparemos con enemigos tanto de un bando como del otro: así es, la misma mafia intentará detenernos en algunos de los niveles (y volarnos la tapa de los sesos, por supuesto), mientras que la Policía será el enemigo constante a lo largo de todo el juego. Ante la falta de un mapa en Italian Job (error imperdonable si los hay en un título de este estilo), trataremos de ser lo más explícitos y claros que podamos para que puedas moverte por el submundo del hampa lo más cómodo que te sea posible.

LONDRES

1. EL AUTO DEL EMBAJADOR.

Tiempo: 1:30.
Enemigos: Policía.

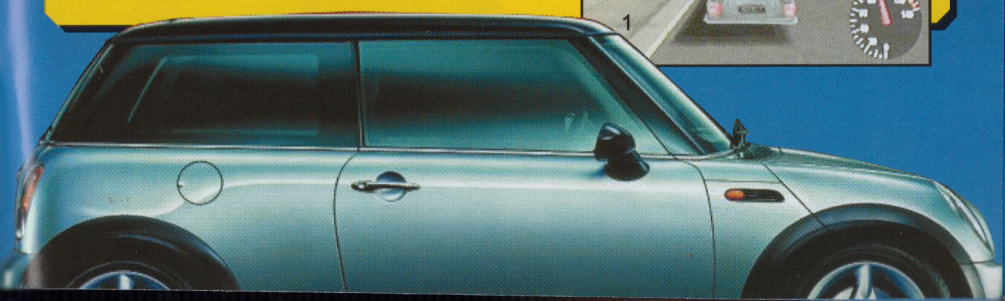
La misión es fácil y sirve para ir conociendo el juego. Hay que llevar el auto hasta el garage que está en la primera avenida doblando a la derecha (al doblar, si lo hacés a menos de 40 km/h, la Policía no te va a seguir). Si la Policía te sigue cuando estés en el objetivo, no vas a poder cumplir con la misión. La mejor manera de deshacerte de ellos es dando una vuelta a la manzana lo más rápido posible.

2. CONOCIENDO A FREDDIE.

Tiempo: 1:05.
Enemigos: No.

El mismo consejo que antes. Mandate por la avenida (a la derecha) y, en la esquina con las escaleras (foto 1), doblá a la derecha y pisá el acelerador a fondo.

1



The Italian Job

3. EL ESCAPE DE LAS GORDAS FEAS.

Tiempo: 2:00.
Enemigos: Policia.
Acá empezas con la Policía en la nuca. Lo mejor para perderlos es agarrar la primera avenida (foto 2) e ir lo más rápido que puedas, tratando de no chocar. Una vez que los pierdas (el velocímetro no titila), usá las calles angostas. Guarda que a la derecha hay un callejón sin salida. Zigzagueá entre los autos y evitá usar el freno de mano.

2

4. ENTREGAS ESPECIALES.

Tiempo: 0:45 / 1:05.
Enemigos: No.
La misión depende de tu rapidez al volante. En principio, tenés que ir con el Mini a robarte un Jeep. Si lo hacés dentro del tiempo, joya. Si no, vas a tener que cruzar toda la ciudad para encontrarlo. En cualquiera de los dos casos, una vez que tengas el Jeep, llevalo hasta el depósito que está al lado del arenero que es, precisamente, el mismo lugar de donde saliste (foto 3).

3

5. PARTILO AL MEDIO.

Tiempo: No.
Enemigos: No.
La cosa es fácil: seguí al auto bien de cerca para chocarlo hasta romperlo todo. Fijate que, arriba a la derecha de la pantalla, dice "Damage"; cuando esta barra se llena, misión cumplida (foto 4). Cada vez que Charlie pase por una esquina, vos frená para evitar quedar pagando porque el giró y vos no reaccionaste a tiempo (como en el callejón). Si Charlie vuelve al estacionamiento de donde viniste... *¡You Fail!*

4

The Italian Job

6. MI AMIGO EL PRESO.

Tiempo: 2:20.
Enemigos: Policía.
Rompé la puerta de la prisión (foto 5), esperá a que tu compañero se suba y llevá el camión al mismo depósito del nivel 4 (perdiendo a la policía previamente).

5

7. SEGUIR A DAVE.

Tiempo: 2:20.
Enemigos: No.
El título lo dice todo: tenés que seguirlo. Si se te aleja mucho, fuiste. Como el quía este es muy rápido, tratá de girar en las curvas bien abierto para no perder velocidad.

8. MÁXIMA VELOCIDAD.

Tiempo: 1:35.
Enemigos: No.
Este nivel es más complicado de lo que parece: llevar el ómnibus con explosivos sin que estos exploten (foto 6). Tratá de evitar los choques con los autos y, en lo posible, usá las avenidas para ir más rápido.

6

TURÍN

1. TOUR MAFIOSO.

Tiempo: 7:58.
Enemigos: Mafia.
Un paseo para ir conociendo la ciudad y los 6 puntos claves. A no desesperar, que el tiempo

7

alcanza (foto 7). Para deshacerte de la mafia, podés usar el mismo método que utilizaste con la Policía en Londres (la vuelta a la manzana).

The Italian Job

2. PERSEGUIDOS POR LA MAFIA.

Tiempo: 1:27.
Enemigos: Mafia.

La misión se divide en dos partes. Primero, llevar a Donna al aeropuerto: apenas atravieses el primer túnel, pasá, girá en U y pasá por el túnel que está más a la derecha; este te lleva directo al aeropuerto (foto 8). Segundo, ir con el auto hasta el "castillo", pero sin que te siga la mafia. Tené cuidado en los túneles que hay en la ruta panorámica, porque son un tanto confusos.

8

3. LA BICI ELÉCTRICA.

Tiempo: 7:00.
Enemigos: Policía.

Primero, hay que ir al estacionamiento que tiene las entradas hacia abajo (foto 9) y buscar el arma homicida (la bici). Una vez que la tengas, mandate hasta la planta de energía y regaláselas. La entrada está al costado derecho del caminito que está antes de la rampa gigante. Prestá atención porque está bastante escondido (foto 10).

Una vez que hayas dejado el "regalo"... ¡rajá! La Policía te va a querer comer crudo. Enfilá para donde te indica la flecha (siempre por una avenida, para perderlos más fácilmente). Una vez que llegues a las oficinas de Edenor, subí a tus compañeros y llevá el Jeep al castillo (foto 11).

9

10

11

The Italian Job

4. INTERFERENCIA.

Tiempo: 7:00.
Enemigos: No.
Este es el famoso nivel aburrido que lamentablemente todo juego tiene. Sumado a la falta de mapa, la cuestión se convierte en un verdadero bodrio. Pero, apechuguemos y démosle pa' adelante... La flecha aparece cuando estás cerca de una cámara (foto 12). Las cámaras están cerca unas de otras, así que no te alejes mucho para encontrar la siguiente. Ir por túneles y autopistas es un error: no vas a ver una cámara en kilómetros. El Shopping, en cambio, tiene tres.

12

5. HORA PICO.

Tiempo: 1:55.
Enemigos: Policía.
El nivel no es complicado... mientras no hagamos enojar a la Policía. Hay autos por todos lados, lo que hace que cualquier eventual huída se complique demasiado. Si ves que una calle esta cerrada con barreras, mejor buscá otro camino: si llegás a romper las vallas, la Policía se te va a tirar encima (foto 13). Apenas salgas de la mansión, girá dos veces a la izquierda para ir por la carretera. No importa que la flecha no coincida, después sí lo va a hacer (es la mejor alternativa posible para que sólo tengas que esquivar dos barricadas). Si llegás al objetivo con la Policía atrás tuyo, te van a emboscar... y perdés, por supuesto.

13

6. TRES MINIS EN CARRERA.

Tiempo: 6:45.
Enemigos: Policía.
Según mi forma de ver, este es uno de los mejores niveles de todos los juegos de Playstation... aunque también es uno de esos niveles capaces de hacerte perder la paciencia (y la cordura, incluso). Hay que tratar de ir a la par de los otros dos Mini Cooper durante casi siete minutos, sin que nos agarre la Policía (foto 14). Si seguís estos pequeños consejitos, la vas a pasar mucho mejor...
Evitá los saltos innecesarios y tené encuenta que **nunca** los vas a poder pasar (exceptuando un breve tramo al principio), así que no intentes ahorrar tiempo para tratar de ganarles. Antes de cada escalera, rampa o cualquier cosa que te haga saltar, frená antes para no tener un salto descontrolado. Tampoco intentes corregir la dirección justo antes de saltar, porque vas a caer en trompos (si es una rampa que salta de edificio en edificio, ahí sí: dale gas, nomás). Si te retrasás, no perdés, y los dos Mini que están adelante tuyo van a retrasar su velocidad para que los alcances. Esto quiere decir que no tenés por qué hacer esfuerzo alguno por alcanzarlos: tarde o temprano, los vas a ver. Si tenías que saltar entre

14

Continúa en la página siguiente

The Italian Job

dos edificios y te caiste en el medio, seguí las flechas rojas que están en el asfalto para volver al camino original. El túnel es el problema más grave que tiene el nivel: en el primer salto que hacés (el que te mete dentro del túnel), efectuá una frenada previa para no comerte la reja. En los dos saltos siguientes, no frenes porque son rectos. En todo el túnel, evitá frenar para girar entre las aberturas sin rejas, porque la Policía te va a alcanzar y vas a perder (los guachos no perdonan). El túnel es el final del nivel: cuando lo pases, respirá hondo porque ya está.

ALPES

1. A GUARDAR LOS AUTOS.

Tiempo: 3:57.
Enemigos: No.

15

La cosa es bastante complicada y dependemos del estado de ánimo del camionero. Hay que subir los tres autos al camión. Para hacerlo, mantenete cerca y a una distancia constante hasta que el reloj descuente de 5 a 1 para que el auto suba (foto 15). Con el primer auto la cosa es muy fácil, porque el camión únicamente va para adelante y para atrás. Ponete detrás del camión (tiene súper camuflaje con forma de colectivo) y, cuando empiece a bajar la velocidad, mantené una distancia prudente hasta que el reloj esté por decir 1. Ahí, acelerá y ya está: uno a la bolsa. Con el segundo la cosa se complica, porque parece que el camionero se tomó unas birras en el camión y este empieza a zigzaguear. Primero, tené en cuenta que cada dos segundos el camión incrementa su velocidad y a los dos segundos la baja. Con ese *timing* ya incorporado, sincronizate con el camión para que estén siempre los dos a la misma velocidad. Acompaña con el vaivén tuyo el del camión por 5 segundos y ya está. Con el tercer auto, el camión se mueve más rápido para los costados, siguiendo con el mismo *timing* para acelerar y desacelerar. Pero tenés una complicación extra que requiere un poquitín de esfuerzo. Con el segundo y el tercer auto, el camión va a pasar por un puente que dura de 8 a 9 segundos, aproximadamente. En ese puente, el camión va a ir derecho pero va a seguir con los 2 segundos de acelerar y los dos segundos de desacelerar.

2. EL PASEO FINAL.

Tiempo: 2:58.
Enemigos: Mafia y Rocas (o Mafia on the Rocks, como prefieras).

16

Tenés que ir con el ómnibus por el único camino que hay, así que no podés perderte. Cuando el auto de la mafia aparezca, chocalo para tirarlo por el acantilado. Cuidado: hacia el final de la misión, van a empezar a caer piedras, eso sin mencionar que el camino se torna un tanto más complicado, obligándote a frenar en las curvas para no terminar estrolado en el acantilado (foto 16).

Damas y caballeros, el Italian Job acaba de terminar. Un poco cortina, ¿no? Pero bien vale la pena jugarlo si te quedaste con ganas de más Driver y no tenés una PS2 como para darle duro a los Grand Theft Auto. Por lo pronto, me despido hasta una próxima estrategia. Chau.

club play

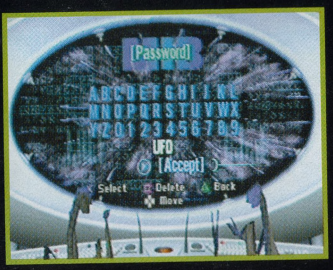
¡NI SE TE OCURRA PERDERTE LA PROXIMA CLUB PLAY!

Más trucos mafiosos para el *Italian Job*. Vas a tener: todas las misiones en Modo Italian Job, todas las misiones en Modo Challenge y el Modo Trucos ¿Qué más querés, mascalzone?!

Truquetes siderales

Bueh, más que trucos son passwords. Pero para el caso da lo mismo, ¿no? Ingresá estas palabras clave que te damos para habilitar cuatro de los trucos más copados para esta nueva aventura de J y K.

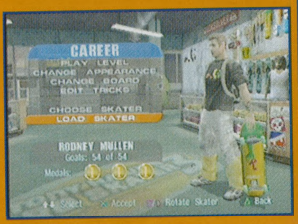
Todas las armas: MAGICPOCKETS
Municiones ilimitadas: UFO
Invencibilidad: R8HARD
Matar de un solo disparo: ONESHOTSPLAT



El rey de los Tricks

Selección de nivel: Entrá al menú de opciones e ingresá a Cheats. Escribí la palabra **RoadTrip** (respetando las mayúsculas) para habilitar todos los niveles del juego. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido de dinero.

Todos los decks para el skater en curso: Entrá al menú de opciones e ingresá a Cheats. Escribí la palabra **givemesomewood** para habilitar todos los decks para el skater que estás usando.



Todas las escenas FMV: Entrá al menú de opciones, ingresá a Cheats y escribí la palabra **Peepshow** (respetando las mayúsculas) para habilitar todas las escenas en Full Motion Video del juego. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido de dinero.

Stats al máximo: Entrá al menú de opciones, ingresá a Cheats y escribí la palabra **PUMPMEUP** (respetando las mayúsculas) para tener al máximo los puntos de Stats. Después, en Edit Stats, podés llenarle las propiedades que quieras.

club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

(T) 007: Tomorrow Never Dies
(T) 3Xtreme
(GS) Crash Bash
(T) Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix
(T) Delta Force: Urban Warfare
(E) Disney's Treasure Planet
(OC) Dragon Ball Z: Budokai (PS2)
(T) Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22
(T) Duke Nukem: Planet of the Babes
(EP) Gladius(PS2)
(E) Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
(T) Grind Session
(T) Hot Shots Golf 2
(T) Independence Day
(GS) Legend of Mana
(T) Men in Black: Crashdown
(T)(OC) Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2)
(T) Parasite Eve
(T) Parasite Eve II
(EP) Rayman 3
(GS) Shadowman
(EP) Soul Calibur II
(OC) Spec Ops Airborne Commando
(T) SSX Tricky (PS2)
(OC) Super Bubble Pop
(OC) Super Shoot Soccer
(E) The Italian Job
(OC) The Sims (PS2)
(T) Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
(E) Tony Hawk's Pro Skater 4
(T) Vagrant Story
(T) X-Men: Next Dimension (PS2)
(EP) Xenosaga (PS2)

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe

El Planeta del Tesoro

ESTRATEGIA COMPLETA

ESTRATEGIA 2°PARTE

ESTRATEGIA FINAL

ESTRATEGIA EXCLUSIVA

FATALITIES

Staff

Año 1 | Número 6
Marzo 2003

Es una publicación de
La Breka S. R. L.
(Mayday Comics)

Director:
Marcelo Ciccone
Coordinación Editorial:
Verónica Coronel
Redacción:
Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias:
Adrián Carrión
Corrección:
Ximena Pascutti
Diseño Gráfico:
Enrique Zambrana

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA:
Alicia Rubbo S. H.,
Río Cuarto 2628
En Interior:
Distribuidora Bertrán S. A.,
Vélez Sarsfield 1950
Chile:
Distrisur S. A.,
Tel: 772-8563
México:
En México D. F.:
Despacho E. Flores
Serrato,
Serapio Rendón 87 P. B.
En Interior y Locales
Cerrados:
Codiplyrsa S. A. de C. V.
Serapio Rendón 87 P. A.

Impresión:
Quebecor World Pilar S. A.
Maipú 939, Bs. As.,
Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313